

Świat GIERt

1/94

KOMPUTEROWYCH

FLIGHT SIMULATOR 5
CANNON FODDER

A detailed illustration of two dinosaurs, likely Tyrannosaurus Rex, standing on a rocky, snow-covered ground. Both dinosaurs are breathing fire, with bright orange and yellow flames coming from their mouths. The dinosaur on the left is facing right, and the one on the right is facing left, creating a symmetrical effect with the fire. The background is a soft, hazy landscape with a blue sky and white clouds.

RALLY
ISHAR II
JURASSIC PARK



Nowe z nowym czyli plagiat i konkursy.

Na początek sprawa przykra. Otrzymaliśmy list od pana Grzegorza Grochowiaka z Brodnicy, w którym informuje nas, że konkursowy opis gry Lotus III jest... **PLAGIATEM**. Pierwowzór stanowi opis pana Romana Sadowskiego zamieszczony w Amiga Magazyn nr 4/92. Sprawdziliśmy i stwierdziliśmy, że pan Grochowiak ma, niestety, rację. No cóż, sprawa plagiatu nigdy nie jest miła. Już choćby z tego powodu, że ktoś inny mógł znaleźć się w gronie zwycięzców. A przecież jest jeszcze autor, ten prawdziwy, którego należy przeprosić, co niniejszym czynimy w imieniu pana Piotra Głowiaka, pseudo-autora opisu. Mamy nadzieję, że w przyszłości tego rodzaju wypadki nie będą miały miejsca. Oczywiście, nagroda pana Głowiaka przepada, przechodząc na następny konkurs. Szkoda, że nie każdy potrafi się bawić.

Druga sprawa, weselsza, to rozwiązanie konkursu dla prenumeratorów. Uwaga, uwaga! Amigę 1200 z kolorowym monitorem wylosowała pani Iga Brzozowska z Łodzi. Po odbiór nagrody prosimy zgłosić się w redakcji ŚGK (adres w stopce). Gratulujemy.

A skoro już mowa o konkursach, to mamy dla Was propozycję. Przez jedenaście najbliższych wydań w prawym dolnym rogu tej strony pojawiać się będą pojedyncze litery, które ułożone w kolejności utworzą hasło (jedenastoliterowe, oczywiście). Odgadnięcie, jak ono brzmi w całości, zanim pojawią się wszystkie litery, to już zadanie dla Was. Zasada obowiązuje jedna - kto pierwszy, ten lepszy. A na pierwszego czeka gra.

W tym numerze ŚGK, jak już zapewne zauważyliście, zaszło sporo zmian. Wprowadziliśmy pełny kolor i to bez podnoszenia ceny! Oczywiście, nie ma dymu bez ognia. Zabieg ten okupiamy przesunięciem pojawiania się pisma w sprzedaży i przez najbliższe pół roku numery z danego miesiąca wychodzić będą na początku następnego. Nie w smak nam to (i Wam pewnie też), ale chyba warto zainwestować. W wakacje nadrobimy stratę numerem podwójnym (w roku będzie ich jedenaście) i potem wszystko wróci do normy.

Wprowadzenie pełnego koloru spowodowało także zmiany w układzie graficznym stron. Podzieliliśmy też pismo na dział publicystyczny (TRYBUNA) i dział opisów (OPISY). Do tego dodaliśmy stare działy - ZAPOWIEDZI, TRIKI i MARKET. Nie zapomnieliśmy również o KALENDARZU. I oto ŚGK w nowym wydaniu.

W tym numerze znajdziecie także KOMIKS. Świąteczny żart rysunkowy otrzymał różne oceny, ale w listach ogólnie chwaliliście samą ideę zamieszczania tego rodzaju dodatków. Podporządkowaliśmy się Waszym życzeniom i zamówiliśmy u zawodowego "komiksiarza", pana Andrzeja Janickiego, kilka jego prac.

Koniecznienapiszcie, co sądzicie o wszystkich tych zmianach, bo Waszych rad nigdy dosyć.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

1 z 11
Z

ISSN 12308773

INDEX 320358

**Świat
SGIER**
KOMPUTEROWYCH

Rok 2.

Numer 1.

REDAKTOR NACZELNY:

Piotr Pieńkowski

**Z-CA REDAKTORA
NACZELNEGO:**

Wojciech Stawski

OPRACOWANIE GRAFICZNE:

Monika Beyger
Krzysztof Wirszyłto

REDAKCJA:

Andrzej Kentzer
Tomasz Łoboda
Agnieszka Przybylska
Krystyna Salasińska

WSPÓŁPRACA:

Szymon Grabowski
Jacek Karolczak
Tomasz Kokoszczyński
Tomasz Kulbacki
Dariusz Lewkowski
Arkadiusz Matczyński
Dominik Młyński
Piotr Orcholski
Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 28 79 20, fax 22 64 03

DRUK:

"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

WYDAWCA:

PWH ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Konto:

Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:

Krzysztof Wirszyłto

KALENDARZ:

Monika Beyger

KOMIKS:

Andrzej Janicki

Redakcja nie odpowiada za treść publikacji, reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany treści i tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.



TRYBUNA

Listy	2
Miedzy nami graczami	3
Targi	54
Market	60
Aces Over Europe	5

ZAPOWIEDZI

B-Wing	5
Campaign II	4
Captive II - Liberation	4
Cyberrace	5
Fantasy Empire	5
Robinson Requiem	4
Universe	4
Triki na Amigę i IBM PC	58
Najlepsze z najlepszych	57

TRIKI

HITY

Body Blows Galactic	12
---------------------	----

OPISY

Crazy Football	18
Cannon Fodder	26
Castles II - odc. 2	14
Civilization	7
Flight Simulator 5	40
Ishar II	44
Jurassic Park	21
One Step Beyond	38
Rally	28
Shadowcaster	35
The Hand of Fate	24
The Lost Patrol	6
Traps n Treasures	20
Yo! Joe!	48
Zoll II	42

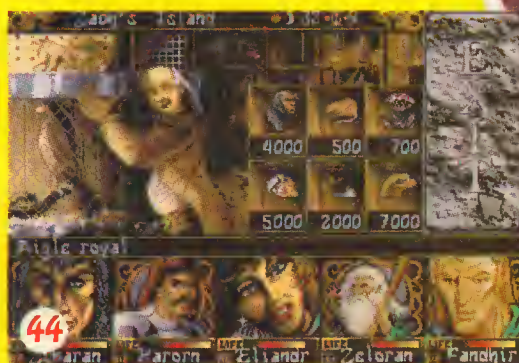
KALENDARZ	32
KOMIKS	50

DODATKI

SKLEP ŚGK	31
-----------	----

ISHAR II

"To wszystko, jeśli chodzi o solution Ishar II. Teraz pozostaje tylko czekać na trzecią część tej wspaniałej serii, a z poufnych kręgów wiem, że wkrótce można się takowej spodziewać."



JURASSIC PARK

"Firma Ocean, znana z wielu 'konwersji' z dużego ekranu na monitor, i tym razem nie zawiodła. Jurassic Park w wersji komputerowej to wspaniałe połączenie brutalnej zręcznościówki z przygodą."

CANNON FODDER

"Czekają Cię 24 misje, z czego niektóre składają się z kilku podmisji. Po każdej zakończonej akcji bohaterowie zostają nagrodzeni awansem, a Twoje szeregi zasilane są przez 15 nowych rekrutów."



RALLY

"Oczywiście, gier o tematyce rajdowej powstało i powstaje bardzo dużo, nie spotkałem jednak żadnej, która podejmowałaby temat rajdu Safari, czy też wyścigu dookoła Anglii."

FS 5

"Wspaniałe przedstawienie otoczenie, charakterystyczne budowle, możliwość przelotu między wieżowcami lub pod mostami to tylko niektóre zalety programu."





* listy * listy * listy * LISTY *

I znów listonosz przytargał do naszej redakcji spory wór listów. Poniżej zamieszczam fragmenty kilku z nich. Na początek odpowiedź w kwestii formalnej.

W prenumeracie straciłem 276 tys. za dwanaście gazetek, a tymczasem dostaję sześć. To tak, jakby podwyższyć cenę ŚGK o 100%! Na szczęście dla Was nie każdy to zauważył...

Michał Boligłowa "Żab"
Poznań

Przed wszystkim zainicjujmy od tego, że nikt tu nie chce nikogo oszukać. Podwójne numery są tylko zabiegiem technicznym, który nie ma wpływu na prenumeratę. Dla prenumeratora liczy się ilość kolejnych wydań, a nie numeracja. Jeśli ktoś wpłacił za cały rok, to otrzyma dokładnie dwanaście magazynów. Powtarzam, dwanaście! I to nawet wówczas, gdyby prenumerata miała się przenieść na następny rok. Za wszelkie niejasności wypada nam tylko wszystkich przeprosić.

Jeśli narysowana jest ikona Amigi, a pod spodem piszecie "też AGA", to czy gra ta jest przeznaczona na A500, ale chodzi także na kościach AGA, czy może jest specjalna wersja tej gry na komputery z tymi kośćmi?

Black Dragon

Sprawa jest prosta. Jeśli pod ikoną Amigi nie będzie nic o kościach AGA, to gra chodzi także na nich w swojej normalnej wersji, ponieważ podpis dotyczący danych komputera odnosi się do minimalnych wymagań. Jeżeli w tabelce znajduje się dodatkowo napis "też AGA", oznacza to, że istnieje także specjalna wersja na te kości. Określenia "wyłącznie AGA" tłumaczyć chyba nie muszę.

Moglibyście w ŚGK zamieszczać więcej opisów gier na C-64. Nie każdy posiada Amigę, IBM PC lub Atari ST.

Marcin Jaszczura
Łódź

Już kiedyś o tym pisałem, ale powtórzę jeszcze raz. Opinie na temat opisów do C-64 są różne. Jedni chcą więcej, inni - w ogóle. Kompromisem jest

stała działka o C-64, w której publikowane będą po dwa lub cztery opisy. To chyba i tak dużo, zważywszy, że inne pisma o C-64 w ogóle nie wspominają. A tak nawiasem mówiąc, z działką tą zaczynamy na stałe (miejmy nadzieję) od następnego numeru.

Moglibyście opublikować w czasopiśmie lub odpisać mi w liście, jak "włamać się" do programu lub gry. Czy trzeba coś wcisnąć, czy trzeba skorzystać z jakiegoś programu użytkowego?

Aleksander Lebedziński
Starogard Gdański

Sprawa wcale nie jest taka prosta, jakby się to wydawało. Czasem autorzy gier sami wymyślają i zamieszczają w swoim produkcie jakiś trik i wtedy wystarczy tylko wcisnąć odpowiedni klawisz lub wpisać odpowiednie słowo (taki trik często umieszczony jest wcale nie z myślą o grających, ale o testerach). Natomiast jeśli takowego triku nie ma, pozostaje jedynie samemu ułatwić sobie życie i "włamać się" do programu, ale... No właśnie, ale. Pomimo pewnych ogólnych zasad rządzących sztuką programowania, nie ma tutaj jakiegoś uniwersalnego sposobu na "łamanie" gry, ponieważ każdy program napisany jest własnym algorytmem wymyślonym przez autora. Aby się w tym polapać i coś zmienić, trzeba się po prostu znać na programowaniu. W tej sytuacji pozostaje tylko... uczyć się informatyki.

W numerze 11-12/93 wspomnieliście o grze pt. "Frontier". Czy istnieje możliwość jej zakupu (oczywiście, nie chodzi o oryginał)? To samo pytanie dotyczy "Pool of Radiance".

Niestety, nie udało mi się kupić pierwszego numeru Waszego pisma. Czy moglibyście sprawdzić czy na pewno cały nakład został wyczerpany? Jeśli nie, to byłbym bardzo zainteresowany kupnem tego numeru.

Wojciech Węgrzynowski
Staszów

Nie wiem, czy "Frontier" można dostać gdzieś w Polsce. W naszym SKLEPIE jeszcze go nie ma, ale liczymy na to, że wkrótce będzie. To samo doty-

czy "Pool of Radiance". Natomiast jeśli chodzi o pierwszy numer ŚGK, to sprawa jest przesądzona: mimo najszczerzych chęci, nie posiadamy już ani jednego egzemplarza na sprzedaż. Niestety.

W numerze wakacyjnym (7-8/93) w artykule "W co grać na A1200?" znajduje się objaśnienie tego znaku (), którego niestety nie rozumiem. Brzmi on następująco: "Programy, które wymagają wyłączenia pamięci notatnikowych dysku i procesora oraz przełączenia układów AGA na emulację starych". Proszę Was o to, abyście wyjaśnili to szerzej i zrozumialej, czyli krok po kroku.*

Łukasz Bodurka "Szczurek"
Szczurowo

Przed wszystkim należy przeprosić Czytelników za błąd, który wkraśl się do artykułu. Oczywiście, pamięć notatnikowa nie istnieje. Istnieje natomiast pamięć notatnikowa. A co do Twojej prośby, "Szczurku", oto odpowiedź:

Zaraz po włączeniu (lub zresetowaniu) komputera trzymaj obydwie klawisze myszy włączone. Po chwili ukaże się ekran kontrolny. Kliknij na najwyższą opcję: *Boot Option*. Ukaże się następny ekran. Kliknij na kwadracik obok napisu *Disable CPU Caches* (pokaże się haczyk). Teraz na tym samym ekranie wybierz napęd, z którego startujesz program - w ramce *Select Boot*. Kliknij na opcję *Use*. Gdy wrócisz do pierwszego ekranu, kliknij na drugą opcję, *Display Option*. Pod napisem *Chip Type* znajdują się trzy opcje: *Original*, *Enhanced* oraz *Best*. Zaznacz pierwszą lub drugą (spróbuj raz tak, a raz tak) i wybierz *Use*, a ponownie wrócisz do pierwszego ekranu. Na koniec kliknij na *Boot*. To wszystko.

Mam zamiar kupić Amigę 1200 lub Amigę CDTV. Bardzo podoba mi się Amiga CDTV, ale niektórzy mówią, że nie warto jej kupować. Czy to prawda? Czy wchodzi gry i programy (oryginalne, oczywiście) do tej Amigę ze zwykłej A500?

Artur Drzymała
Jaworzno

Jeśli chodzi o Amigę CDTV, to opinie o jej zaletach i wadach są podzielone. Niemniej faktem jest, że niektóre gry z A500 na niej nie chodzą (nie mówiąc już o tym, że już się tego komputera od dawna nie produkuje). Moja rada, to bezwzględnie kupić A1200. Po pierwsze, tylko nieliczne (naprawdę stare) gry nie chodzą na tym modelu. A po drugie, ostatnio coraz więcej gier powstaje na kości AGA, a za jakiś czas będą tylko takie.

Chciałbym wyrazić moje zadowolenie z powodu zamieszczania tabel pod opisami gier. To doskonale pomysł i myślę, że powinniście go kontynuować.

Kuba Migdalewicz
Poznań

Takich listów, jak ten ostatni, otrzymaliśmy naprawdę sporo. Cieszy nas, że pismo Wam się podoba - i to podoba się coraz bardziej. Nieskromnie mówiąc, robimy, co możemy. Za wszystkie pochwały - serdecznie dzięki.

ANKIETA

Minął rok naszej działalności wydawniczej i nadszedł chyba czas na ankietę. Nie zamieszczamy blankietu (nie każdy lubi wycinanki), wystarczy nam list lub pocztówka z odpowiedziami (ściśle według numeracji!) na poniższe punkty:

1. Imię, nazwisko, wiek.
2. Dokładny adres.
3. Rodzaj komputera.
4. Czy jesteś prenumeratorem ŚGK?
5. Gdzie kupujesz ŚGK?
6. Jak się dowiedziałeś o istnieniu ŚGK?
7. Od którego numeru kupujesz ŚGK?
8. Jakie inne pisma o tej tematyce czytasz?
9. Najlepsza okładka.
10. Najlepszy opis.
11. Najlepszy artykuł.
12. Uwagi własne.

Ostatni punkt jest punktem konkursowym. Możecie tu zamieszczać swoje uwagi krytyczne i propozycje, zresztą cokolwiek. Najlepsze trzy wypowiedzi zostaną nagrodzone (każdą grą komputerową, rzecz jasna).

P.P.



Między nami, graczami...

Gong!

Teatrzyk ŚGK ma zaszczyt przedstawić sztukę pt.:

ZNAWCY!

Gong!

Gracz 1:

Widziałeś Frontier? Niezła symulacja, co?

Gracz 2:

Symulacja? Przecież to gra strategiczna!

Gracz 1:

Czy ty w ogóle wiesz, jak wygląda gra strategiczna?

Gracz 2:

Na pewno nie tak, jak symulacja!

Gracz 3:

Cześć, chłopaki. Mówicie o tej kosmicznej handlowce?

Gracz 1 i 2 (chórem):

Nie! O zręcznościowce!

Wszyscy mdleją.

KURTyna

Zapewne nie raz byłeś w podobnej sytuacji (no, może nie aż takiej) i zapewne nie raz pokłóciłeś się z przyjaciółmi na podobny temat. Oczywiście, żeby było śmieszniej, po czasie okazywało się zazwyczaj, że wszyscy mieli rację, a spór wynikał z czystej nieznajomości faktu, iż omawiany program zawiera cechy kilku gatunków jednocześnie. Ale trudno o tym wiedzieć, kiedy słabo się zna klasyfikację gier komputerowych. W dzisiejszym odcinku pogadanki postaram się, korzystając z moich skromnych możliwości, dokonać wspomnianej systematyki, więc masz okazję nadrobić zaległość i w trakcie najbliższej dyskusji oświecić swoich przyjaciół znajomością prawideł.

GRY ZRĘCZNOŚCIOWE

Wymagają od Ciebie spostrzegawczości, zdolności podejmowania szybkich (a nawet bardzo szybkich) decyzji, a nade wszystko umiejętności mistrzowskiego posługiwania się joystickiem lub (rzadziej) klawiaturą. Gry te zalecane są w wieku dojrzałym, ponieważ u osobnika młodego mogą nadmiernie rozwinąć nadgarstki oraz... zakres słów gwarowych. Dzieli się na:

1. Platformowe - cecha charakterystyczna to dwuwymia-

rowy ekran gry (często z iluzją trzeciego wymiaru) widziany w rzucie przednim. Proste, prawda? Nie? W takim razie inaczej - piętra, piętra i jeszcze raz piętra, po których porusza się bohater, zbierając i zabijając co popadnie.

2. Bijatyki - jak wyżej, tyle tylko, że zamiast platform, trzeba pokonywać kolejnych przeciwników. Gra polega na zatłuczeniu tego drugiego na śmierć - oczywiście, w walce fair play. Mordobicie odbywa się najczęściej na ringu, choć zdarzają się i inne, znacznie mniej przytulne miejsca, np. wewnątrz pralki automatycznej.

3. Strzelanki - i znów jak w punkcie 1, z tą różnicą, że przy projektowaniu ekranu gry wykorzystuje się jeden z trzech rzutów (z przodu, z boku lub z góry), a cała rzecz sprowadza się do zbierania i... strzelania, co w sumie wychodzi na jedno.

4. Sportowe - iluzja sportów znanych i wymyślonych; pierwsza grupa to pacyfistyczna odmiana zręcznościówek czyli dużo nerwów i mało krwi, druga natomiast - zazwyczaj wręcz przeciwnie.

GRY PRZYGODOWE

Polegają one na wykonaniu poszczególnych czynności, których ściśle kolejność zaplanowali autorzy. Aby sprostać zadaniu, musisz wczuć się w prowadzoną postać; tylko wtedy zrozumiesz, dlaczego na przykład bijesz do nieprzytomności starszkę, następnie zabierasz jej szklane oko, potem grasz nim w kulki, by w rezultacie odnaleźć skarb - krótko mówiąc, samo życie.

GRY LOGICZNE

Tutaj najważniejsze są Twoje szare komórki (chodzi o mózg, a nie o podkrążone oczy). Gry te dzielą się na:

1. Znane - np. szachy, brydż, krzyżówka (a jak). Ich komputerowe wersje wymyślono głównie dla gburów, z którymi już nikt w promieniu trzech lat świetlnych nie chce grać.

2. Nowe - cokolwiek, byle dawało Ci w kość, a właściwie w mózg. Charakterystyczne jest to, że zazwyczaj mierzysz się nie

z komputerem czy z partnerem, ale z regułami, które wymyślili autorzy programu, a już oni potrafią "zamotać".

GRY STRATEGICZNE

Jesteś Ty i jest reszta. Ty musisz opanować tę resztę i jeszcze trochę. Reszta chce opanować Ciebie. Wygra ten, który miał piątkę z wychowania obrotowego.

1. Handlowe - nic za darmo.

2. Wojenne - wszystko za darmo.

3. Inne - zazwyczaj chodzi o skrzyżowanie powyższych grup. W rezultacie często nie wiesz, czy najpierw łąć w gębę, czy zahandlować, przy czym złoty środek nie istnieje. Pozostałe gry tej grupy to jakakolwiek taktyka czymkolwiek stosowana, np. wojna podstępnych telewizorów na krwiożercze programy telewizyjne.

GRY ROLE-PLAYING

Komputerowa podróba klasycznych "roleplejów" czyli przygody herosa (lub ich watahy) zamieszanego (lub zamieszanego) w walkę Dobra ze Złem. Żeby było jasne, Dobro to Ty, a Zło - cała reszta. Gry te charakteryzują się słabą grafiką i doskonałą fabułą lub, co gorsze, zgoła odwrotnie. Role-playing dzieli się na:

1. Fantasy - akcja toczy się w świecie, w którym królują materialne dowody badań genetycznych, choć każdy udaje, że to tylko zwykła magia. Normalni w tym świecie to uzbrojona kupa mięsa zakończona pojemnikiem na mikromózg lub cherałwy, rozczarowany miłośnik abrakadabra.

2. Inne - w światach tej grupy właściwie wszystko jest dozwolone, ale według określonych praw, rzecz jasna. Postacie są ucieleśnieniem najgorszych koszmarów twórców gry, np. futurologiczny zlewozmywak udający Janosika XXI wieku.

GRY SYMULACYJNE

W zamierzeniach gry te ma cechować jak najwierniejsze odwzorowanie realiów symulowanej rzeczywistości, przy czym rzeczywistość ta zazwyczaj jest

kanciasta (grafika wektorowa) lub ciapana (grafika rastrowa). Wyróżniamy tutaj symulacje:

1. Lądowe - dla tych, którym odebrano prawo jazdy.

2. Wodne - dla tych, którzy mają kłopoty z ratownikami.

3. Powietrzne - dla tych, którzy mają lęk wysokości.

4. Kosmiczne - dla tych, którzy przypominają małych, zielonych, z mackami.

5. Inne - tutaj mieszczą się wszystkie te gry, o których jeszcze nikt nie słyszał, a które prędzej czy później pojawią się na rynku, ponieważ wyobraźnia ludzka po prostu nie zna granic (np. symulacja lotu na miotle).

Na zakończenie jeszcze jedna istotna uwaga. Otóż - ostatnio pojawia się coraz więcej gier mieszanych, tj. takich, które czerpią z co najmniej dwóch gatunków jednocześnie, co powoduje, że tworzą one nową jakość. W dodatku jest to zazwyczaj taka jakość, którą trudno jednoznacznie określić - chyba że stworzy się zupełnie nową nazwę. Ale czy utworzony w ten sposób gatunek na stałe wejdzie do kanonu gier komputerowych, tego nikt nie jest w stanie przewidzieć. Zjawisko mieszania gatunków jest powszechne nie tylko w zakresie software'u, ale także w literaturze, muzyce, grafice, kinematografii. Każda systematyka ogranicza wyobraźnię i utrudnia rozwój, dlatego twórcy (ach, ci nieznośni artyści!) szukają nowych pomysłów i rozwiązań, korzystając najczęściej właśnie z tak prostego zabiegu, jakim jest mieszanie gatunków. Skutki powstania niektórych hybryd są czasem naprawdę imponujące i oznaczają trwałą zmianę oblicza naszej rzeczywistości - np. *Imię róży* (książka), *Terminator* (film), *Elite* (gra). Być może mieszanie gatunków jest tylko i wyłącznie modą, która wkrótce przeminie, ale z drugiej strony - co z tego. Ważne, że obecnie jest to najlepszy i najczęściej wykorzystywany sposób na stworzenie czegoś nowego, czegoś co wyznacza nowe kierunki rozwoju. A przecież o to właśnie chodzi.

GRACZ



CAMPAIGN 2



Empire

Pod hasłem "najlepszy symulator strategiczny roku" firma Empire wydała ostatnio swoje najnowsze osiągnięcie - **Campaign 2**. Za taką reklamę z chęcią przytarłbym nosa chwalipięcie, gdyby nie fakt, iż program ten rzeczywiście może zasługiwać na takie wysokie miano.

Gra zawiera wiele historycznych scenariuszy obejmujących między innymi konflikty lat pięćdziesiątych, wojnę sześciodniową 1970 roku, czy też wojnę w Zatoce Perskiej. Dodatkowo grający może tworzyć zupełnie nowe scenariusze i mapy. Co jest jednak najbardziej zaskakujące w programie, to fakt, iż **Campaign 2** umożliwia kontrolę strategiczną danej armii na wszystkich jej poziomach. Oznacza to, że masz możliwość dowodzenia wojskiem na poziomie armii, dywizji, korpusów, batalionów i tak dalej - aż do pojedynczych pojazdów. Miłośnikom strategii daje to niepowtarzalną szansę pokierowania przebiegiem kampanii dokładnie tak, jak oni by sobie tego życzyli. Na tym jednak nie koniec nowości. Liczba wprowadzonych do gry nowych czołgów, transporterów, dział samobieżnych i całego tego żelastwa sięga ponad 100 trójwymiarowych pojazdów, wśród



których znajdują się najnowsze typy uzbrojenia. Co więcej, do każdego z tych pojazdów możesz wejść i pokierować nim w bardzo dobrze opracowanym trójwymiarowym środowisku. Chyba więcej mówić już nie trzeba.

P.O.

CAPTIVE 2 LIBERATION

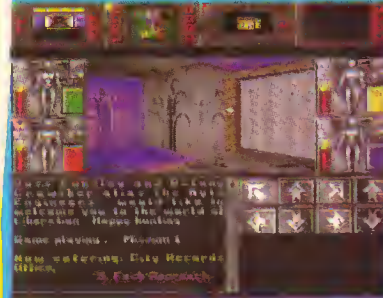


Mindscape

Firma Mindscape umieściła akcję swojego najnowszego produktu, **Captive 2 - Liberation**, w odległej przyszłości. Ziemia XXVII wieku radykalnie różni się od tej, którą widzisz za oknem. Nasza planeta jest ponura i zanieczyszczona. Poza tym, co w grach zdarza się coraz częściej, świat opanowany został przez przestępcze organizacje.

Główny wątek programu związany jest z serią tajemniczych morderstw dokonanych na osobach, przeciwko którym prowadzone były dochodzenia kryminalne. Ślady wskazują na to, iż morderstwa te łączą się w jakiś sposób z nowym modelem androida obrotowego, opracowanym przez jedną z organizacji przestępczych. W dodatku organizacja ta występuje w roli obrońcy prawa.

Jako Trill, ukryty w bezpiecznym miejscu, kontrolujesz grupę czterech androidów. Myszując po ulicach miast, musisz zebrać dowody wskazujące, kto zabił i dlaczego. Nie będzie to jednak łatwe zadanie, masz bowiem przeciwko sobie skorumpowaną policję oraz cały "półświat". Ponadto wielkość obszaru, który musisz zbadać, może przyprawić o rozstrój nerwowy. Każde miasto podzielone jest na dziewięć stref, które z kolei dzielą się na trzy poziomy, co w sumie daje 4000(!) różnych stref. Śledztwo dla wyjątkowo cierpliwych.



Gra przeznaczona jest, przynajmniej na razie, tylko dla posiadaczy Amigi CD32.

P.O.

Robinson's Requiem



Daze

W odległej przyszłości pewien dzielny oficer służący w wojskach dalekiego zwiadał otrzymał rozkaz zbadania nieznaną planetę. Tyle wiedział. Natomiast rzecz, której nawet się nie domyślał, to to, iż przeżarty korupcją rząd postanowił pozbyć się wszystkich agentów, którzy sprawiali mu, najogólniej mówiąc, kłopoty. Oficer, oczywiście, do nich właśnie należał. Gdy statek kosmiczny pełen "niewygodnych" znalazł się na orbicie planety, tajemnicza siła ściągnęła pojazd w dół. Nie zdziwił chyba nikogo, jeśli powiem, że dzielny oficer przeżył katastrofę. Tak zaczyna się jego (i Twój) walka o przetrwanie na wrogiej planecie.

Robinson's Requiem, firmy Daze, reklamowany jest jako symulator sprawdzający Twoje umiejętności przeżycia we wrogim środowisku i do pewnego stopnia jest nim w istocie. W zasadzie gra sprawiłaby kłopoty nawet prawdziwemu Robinsonowi, a co dopiero przeciętnemu graczowi. Przeciwko sobie masz dzikie zwierzęta, rozbitków z Twojego statku, roboty obronne i tubylcze plemiona. Ale na wszystko jest sposób!

Największy atut programu stanowi oprawa graficzna, która naprawdę robi wrażenie. Zastosowano w niej takie triki, jak cieniowanie, bit-mapy i zmianę natężenia światła w zależności od odległości. Wszystko to razem powoduje, iż jest na co popatrzeć i w co pograć.



P.O.

UNIVERSE

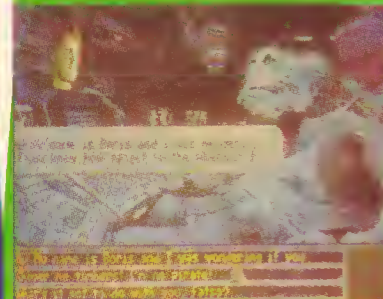


Core Design

Możesz się cieszyć, że nie masz w rodzinie szalonego wujka wynalazcy, którego eksperymenty są niebezpieczne dla życia. Boris, bohater najnowszego dzieła firmy Core Design, nie miał tego szczęścia i w ten sposób jego losy stały się osnową akcji Universe.

Boris, bawiąc się dziwnie wyglądającą maszyną, zupełnie przypadkowo teleportował się do równoległej rzeczywistości. Na domiar złego, zamiast na Ziemię, trafił na jałowy asteroid, dokładnie w środek okrutnej wojny toczzonej pomiędzy Imperium Neiamises, a Imperium Mekalien. Reszta losów Borisa jest, jak na razie, osnuta mgłą tajemnicy i czeka na odkrycie.

Universe w szybkim czasie, moim zdaniem, może stać się prawdziwym przełomem w kategorii gier przeznaczonych na Amigę. Gracze zobaczą bowiem na ekranie grafikę wykorzystującą pełne 256 kolorów, nawet jeśli posiadają "tylko" Amigę 500. Aby dodać grze wigoru, uwzględniono możliwość prowadzenia rozmów z napotkanymi postaciami. Przy czym istotny jest fakt, że nie chcąc przemęczać gracza żmudnym wpisywaniem słów z klawiatury, posłużono się prostym menu, z którego musisz tylko wybrać to zdanie, jakie chcesz akurat powiedzieć. Program oferuje także wspólną, zmieniającą się wraz z rozwojem akcji, oprawę muzyczną.



W sumie, Universe polecam każdemu, kto lubi klimaty cyberpunkowe.

P.O.



ACES OVER EUROPE **IBM**

Dynamix/Sierra

Aces Over Europe to kolejny powietrzny symulator, którego akcja rozgrywa się nad udreńczoną wojną Europą. Program zapowiadany był już na maj 1993 roku, jednak jego premiera opóźniła aż do tego roku. Głównym powodem był fakt, że programiści obydwu firm poprawiali wszelkie możliwe błędy, które wystąpiły w programie.

AOE pozwala Ci wcielić się w postać pilota RAF, USAF lub Luftwaffe. W każdej z tych ról możesz wybierać z ponad dziesięciu typów różnych samolotów. W zależności od Twojego stanu ducha, masz prawo wziąć udział w misji "jeden na jeden", tudzież rozpocząć całą kampanię. Jeśli danego dnia czujesz się nie w formie, z pewnością pomocna będzie opcja "niekończącej" się amunicji, "wiecznego" paliwa i tym podobnych udogodnień.

Grafikę prezentowaną w AOE można w zasadzie ocenić jako niezłą, choć z drugiej strony stanowi ona przykład tego, że miesiące spędzone nad opracowywaniem programu nie zawsze muszą dać olśniewające efekty. Samoloty oraz obiekty naziemne są w odpowiednim stopniu wyposażone w detale, rzecz w tym jednak, iż jest ich po prostu zbyt mało, by dać przekonujące wrażenie lotu.

Niemniej polecam AOE wszystkim, nie tylko miłośnikom symulatorów walk powietrznych, gdyż łatwość obsługi, wierność historii oraz olbrzymia ilość misji i ich kombinacji czynią tę grę jedną z lepszych w tej kategorii.

P.O.



B - WING **IBM**

US Gold

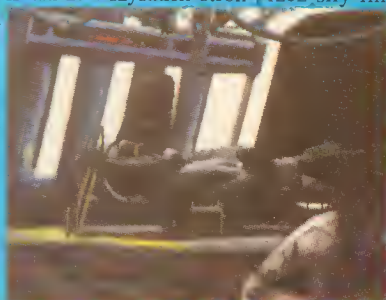
Imperium kontratakuje! To znaczy, chciałem powiedzieć, że kontratakuje firma **US Gold**, która dopiero co wypuściła na rynek data disk do **X-Winga** pod nazwą **B-Wing**. Czekają Cię więc kolejne emocjonujące godziny w przestrzeni kosmicznej przed monitorem komputera.

W programie znajdziesz mniej więcej te same elementy gry, które oferowała podstawowa wersja programu, jednakże z jednym wyjątkiem - zupełnie nowym myśliwcem. Tytułowy **B-Wing** wyposażony został w lepsze od swoich poprzedników uzbrojenie, na które składają się działa laserowe i jonowe oraz torpedy. Pojazd charakteryzuje się również znaczną szybkością, a także dużymi możliwościami manewrowymi.

Pilotowanie **B-Winga** nie powinno sprawiać Ci trudności, o ile wcześniej latałeś na innych myśliwcach rebeliantów. Rozpoznanie, do czego służą znajdujące się tam urządzenia, nie zabierze doświadczonemu graczowi więcej niż 5 minut.

Misje na nowym data disk poruszają wątek poszukiwań przez rebeliantów nowej bazy. Naciskani ze wszystkich stron przez siły Imperium zdecydowali się na poszukiwanie spokojnego zakątka galaktyki. Tam jednak czeka ich spotkanie z nieznaną dotąd rasą. Jak ono się zakończyło, musisz jednak sprawdzić osobiście. Niech Moc będzie z Tobą!

P.O.



CYBERRACE **IBM**

Cyberdreams

Firma **Cyberdreams** wydała na dniach symulator futurystycznej Formuły 1 pod nazwą **Cyberrace**. Szokujący w tym programie jest fakt, iż o ile się orientuje w grach przeznaczonych na peccy, jest to pierwszy program, którego wszystkich możliwości graficznych nie osiągnęli nawet 486DX 50MHz. Niezłe, co? Powstaje tylko pytanie, na jaki komputer **Cyberrace** został w takim razie zaprojektowany? Nie zniechęcaj się jednak od razu - gra pochodzi również na 386SX, tyle że trochę wolniej.

Akcja **Cyberrace** dzieje się w odległej przyszłości. Tradycyjnie, galaktyka znajduje się na skraju unicestwienia, ponieważ Ziemia i Imperium Kaladas (zawsze jest jakieś Imperium) toczą ze sobą wojnę. Ale... jest to wojna humanitarna, bo tocząca się na torze wyścigowym. Do programu wkradł się również wątek osobisty. Ty, czyli Clay Shaw, stanowiąc dla Ziemi najlepszą gwarancję na zwycięstwo. Ponieważ z bliziej nieznanym powodów odmówiłeś startu, uprowadzono Twoją dziewczynę. Tak więc nie masz wyjścia.

W celu urozmaicenia zabawy niektóre starty poprzedzone są krótkimi filmami, które prawdę mówiąc są bezdennie... nie powiem, jak. Sprawy mają się znać nie lepiej w odniesieniu do samych wyścigów. Leokaję Ci spod pojazdu gruntu, a także szybko zmieniające się księżycopodobne krajobrazy mogą dostarczyć naprawdę emocjonujących przeżyć.

P.O.



FANTASY EMPIRE

SSI/US Gold

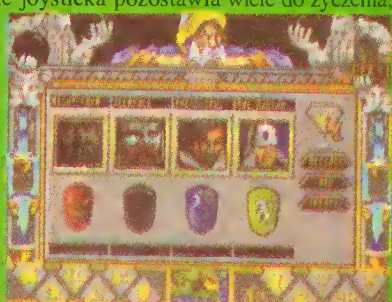
Zespół **SSI/US Gold**, po wydaniu programu **Stronghold**, postanowił kontynuować zasadę tworzenia dwugatunkowych gier, czego dowodem jest jego najnowsze dziecko - **Fantasy Empire**.

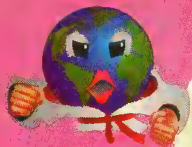
Główny cel zabawy nie różni się zbytnio od celów stawianych przez inne programy tego rodzaju, zmieniono jedynie nazwy geograficzne i oprawę audiowizualną. Jesteś władcą jednej z 98 prowincji magicznej krainy zwanej **Mystara** i musisz zdobyć władzę nad całym światem. Droga do tego celu wiedzie poprzez niekończące się wojny z sąsiadami, którzy mają zresztą podobne plany. Oczywiście, prowadzi to do konieczności uzupełniania armii, a do tego z kolei potrzebne Ci będą pieniądze. A żeby mieć stały dochód, musisz... itd, itp.

Fantasy Empire dysponuje kilkoma całkiem niezłymi pomysłami oraz, niestety, kilkoma dosyć poważnymi niedociągnięciami. Masz na przykład możliwość wglądu w przebieg bitwy "na żywo" i bezpośredniego pokierowania krokami swojego bohatera. Opcja ta wygląda z pozoru całkiem zgrabnie i aż chce się grać. Cóż z tego jednak, skoro funkcjonowanie joysticka pozostawia wiele do życzenia, w rezultacie czego wygodniej jest nacisnąć Esc i poczekać na symulowany wynik starcia.

Krótko mówiąc, **Fantasy Empire** to prawdziwy konglomerat zalet i wad, przez co trudno orzec, czy polecać go, czy nie.

P.O.





The Lost Patrol

Producent: Ocean

Wietnam, lata wojny. Amerykański helikopter z siedmioosobową załogą zwiadu piechoty morskiej wskutek awarii ląduje przymusowo w sercu tropikalnej dżungli. Przed oddziałem kilkadziesiąt mil piekła pełnego bagien, moskitów i niewidzialnych wrogów...

Przeprowadzić do najbliższej bazy U. S. Army siedmiu wyczerpanych, nie przygotowanych do tak ciężkiej wędrówki ludzi, posiadających przy tym wątpliwą ilość amunicji i żywności - oto zadanie, jakie stawia przed Tobą doskonała gra firmy **Ocean: The Lost Patrol**.

Program nie jest typową grą, w której tylko macha się joystickiem i strzela do wszystkiego, co się rusza. Główny sens polega na przemyślanym działaniu podczas wędrówki i podejmowaniu szybkich decyzji w rozmaitych sytuacjach. Gracz wciela się w rolę dowódcy oddziału i, jak już wspominałem, musi dostarczyć jak najwięcej osób w bezpieczną strefę.

Na początku przygody należy zapoznać się z mapą, na której zaznaczono miejsca koncentracji wojsk, położenie wiosek i mostów itp.

Kolejną rzeczą jest wyznaczenie zwiadowcy spośród rozbitków (dokonuje się tego za pomocą ikony z literą M). Ty sam jako dowódca nie możesz zostać zwiadowcą. Przy każdym żołnierzu znajdują się informacje o jego energii, morale i odniesionych obrażeniach. Wybierając prowadzącego, należy zdecydować się na człowieka o dużej energii i wysokim morale, gdyż musi on stale przeczesywać teren, a w razie spotkania z wrogiem stanąć dzielnie do walki. Dodam, że w przypadku pewnej przegranej zawsze można uciec z miejsca pojedynku (opcja **RETREAT**).

Po prawej stronie ekranu znajduje się kompas, przy pomocy którego wyznacza się kierunek marszu oraz jego szybkość (środek kompasu). Są trzy rodzaje tempa:

a) bardzo wolne - warto go używać, gdy potrzebna jest maksymalna ostrożność, to znaczy przy przechodzeniu mostów, dróg i temu podobnych miejsc, gdzie istnieje duże prawdopodobieństwo spotkania pułapki.

b) marszowe - normalne tempo, podczas którego istnieje możliwość nie zauważenia pułapki. Średnie zużycie wody i żywności.

c) bardzo szybkie - przydatne jedynie w sytuacjach awaryjnych. Duże zużycie zapasów, duża szansa "wdepnięcia" w minę.

Podczas przeprawy należy dokonywać penetracji miejsc szczególnie podejrzanych (opcja **SEARCH**). Także przed każdym wkroczeniem do wioski warto skorzystać z tej opcji, żeby ukryci żołnierze Vietcongu nie zgotali Ci "radosnego" powitania.

Do porozumiewania się z wieśniakami służy opcja **QUEST**. Pytania zadajesz na zasadzie słów kluczowych - np. **FOOD**, **VIETCONG** czy **AMMO** wystarczy, by zapytać o pożywienie, partyzantów lub amunicję. Dla zastraszenia można niekiedy zabić jednego mieszkańca wioski (opcja **KILL ONE**), ale do dokonywania masakry (opcja **KILL ALL**) nie namawiam.

Ważną rzeczą jest organizowanie co pewien czas przerw w marszu (opcja **REST**). Jest to konieczne, gdy żołnierze będą skarżyć się na zmęczenie, a odpoczynek pozwoli im nabrać energii i kontynuować wędrówkę. Przerwy można wyznaczać na pięć, dziesięć i piętnaście minut oraz ustalać je w godzinach.

Racje żywnościowe, w zależności od tego, jak duże są zapasy, można wydawać (opcja **FOOD**) w porcjach standardowych (**NORMAL**), które szybko odnawiają energię, lecz zużywają stosunkowo dużo zapasów. Można zdecydować się na połowę porcji (**HALF**), jest to jednak na dłuższą metę nieopłacalne; mimo oszczędności po paru dniach oddział powoli słabnie.

Przyjdzie też czas, że żywność prawie się wyczerpie. Wtedy pozostaje wydawać jedzenie w porcjach głodowych (**STARVATION**), co będzie przyczyną szybkiego spadku energii i morale, ale w końcu lepsze to, niż zupełna głódówka.

W razie natknięcia się na będący w pobliżu wrogi patrol warto zgotować mu wybuchową niespodziankę. Opcja **TRAPS** (pułapki) służy do tego celu. Widać tu zapas granatów i min, o których odpowiednim użyciu poinformuje Cię opcja **INFO**.

To tyle, jeżeli chodzi o podstawowe wiadomości dotyczące programu. Dla mniej pracowitych Graczy zamieszczam poniższe rady mogące ułatwić osiągnięcie celu:

1. Nie przesadzaj z dawaniem w kość swoim żołnierzom. Zaczną wątpić w Twoje talenty przywódcze i jeśli paru nie zdezerteruje, to na najbliższym postoju możesz skończyć z nożem w plecach. Wtedy trzeba grać od nowa.

2. Żywność to podstawa. Zdobywaj ją na wszystkie możliwe sposoby i odpowiednio racjonuj.

3. W przypadku ataku snajperów obserwuj przez lunetkę swego karabinu okna i otwarte drzwi. Snajperzy czają się w mroku i zdradzają ich tylko błyski wystrzałów.

4. Staraj się omijać cywilizowane miejsca: mosty, drogi, itp.

The Lost Patrol jest sprawdzianem Twoich umiejętności rozwiązywania problemów i podejmowania błyskawicznych decyzji w sytuacjach bez wyjścia.

Gra posiada dopracowaną szatę graficzną. Natomiast muzyka idealnie pasuje do całej fabuły i doskonale buduje niepokojący nastrój akcji.

Podsumowując, program ten przez długi czas był na topie mojej prywatnej listy najciekawszych gier. Gorąco go polecam tym wszystkim, którzy muszą odczuwać bezpośredni udział w toczącej się akcji i lubią trochę pomyśleć przed poważniejszym krokiem.

Rey Kelley
(Paweł Skrzypczak)



Sid Meier's CIVILIZATION

Producent: MicroProse

Cyvilization jest grą, o której słyszał zapewne każdy fan gier strategicznych. Można ją uważać za następczynię znanej i powszechnie lubianej (także przeze mnie) gry **Railroad Tycoon**. **Cyvilization** nie jest jednak grą, którą można zakwalifikować bezpośrednio do tego gatunku lub nawet innych powszechnie znanych, gdyż jest jakby połączeniem (i co najważniejsze - udanym) gry strategicznej, ekonomiczno-handlowej, a także edukacyjnej oraz historycznej, jeśli można tak to określić.

Twoim zadaniem w grze jest pokierowanie losami wybranej cywilizacji. Praktycznie wszystko spada na Twoje barki: dowództwo wojsk, wybieranie godnych miejsc do założenia nowych miast, odpowiedni przydział prac dla mieszkańców miast, zadowalanie obywateli poprzez budowanie np. kościołów, bibliotek, uniwersytetów itp.

Nie będę oczywiście dublował instrukcji otrzymywanej wraz z legalną kopią gry, w której znajdziesz informacje dotyczące zarówno sposobu gry, jak i jej obsługi. Postaram się jednak przedstawić kilka sposobów oraz możliwości gry we wspaniałą **Civilization** i mam nadzieję, że wyjaśnię problemy Ciebie dręczące.

Jeżeli jeszcze nie zasnąłeś po "interesującym" intrze, z pewnością zetkniesz się z pierwszym problemem, którym jest wybór odpowiedniej cywilizacji oraz stopnia trudności (jeśli chodzi o intro, to posiadacze szybszych komputerów mogą je przerwać, ciekawe jednak dlaczego tylko oni, przecież wszystkich innych także ta dłuższa doprowadza do szału). Najprzyjemniej gra się po wybraniu po-

ziomu trudności Warlord. Grając na najprostszym poziomie (Chieftain), można dostać białej gorączki ze względu na częste podpowiedzi komputera, w których nie byłoby nic złego, gdyby nie fakt, że wczytują się z dyskietki za długo. Użytkownicy "twardzieli" są uprzywilejowani, jednak nie każdy jest właścicielem takiego sprzętu.

Na początku musisz wybrać miejsce na swoje pierwsze miasto-stolicę. Bardzo ważne jest, aby wybudować je w miejscu, gdzie znajdują się Twoi osadnicy zaraz po rozpoczęciu gry. Owszem, jest jeszcze masa innych terenów, często nawet lepszych, ale nie masz czasu do stracenia, gdyż może on być doskonale wykorzystany, aby studiować nowe dziedziny nauki.

Niezmierznie ważne jest, aby w odległości dwóch, trzech pól od Twojego miasta znajdowała się woda. Może to być rzeka, jezioro lub ocean. Jeszcze lepiej, aby na takim kwadracie znajdował się wizerunek ryby - będzie on stanowił jedno ze źródeł pożywienia dla mieszkańców. Jeżeli dodatkowo niedaleko znajdują się np. zasoby węgla, złota, diamentów, czy też urodzajne pola lub lasy pełne zwierzyny, to również bardzo dobrze. Najwartościowsze jest oczywiście złoto, jednak złoża tego cennego metalu są niezmiernie trudne do znalezienia. Poza tym, osadnicy mogą uzdatniać teren tak, aby zwiększyła się np. jego produkcja materiału lub wzrosła suma pieniędzy za handel pobierana z danego kwadratu. Mogą też budować drogi, dzięki czemu oddziały będą poruszać się znacznie szybciej, czy zirygować (nawodnić) dany teren, co wiąże się z większym przypiływem żywności. Inną możliwością osadników jest zakładanie ko-

palni, kładzenie linii kolejowej (na terenach z wybudowanymi już drogami - trzeba jednak posiadać sekret Railroad), budowa fortów (dzięki którym bardzo trudne jest opanowanie przez przeciwnika strategicznie ważnych miejsc) oraz odkażanie terenu (na który została zrzucona np. bomba atomowa).

Oprócz względów gospodarczych, musisz brać pod uwagę także względy strategiczne. Przeczytałem gdzieś, że miasto położone blisko gór ma z reguły duże problemy z przeciwnikami, którzy się na tych górach usadowią (trudno ich stamtąd wykurzyć, gdyż góry sprzyjają obrońcom i dają 200% premii obronnej). Dobrym pomysłem w takim przypadku byłoby wykorzystanie tego elementu i umieszczenie w górach kilku oddziałów defensywnych (np. muszkieterów). W takiej sytuacji uzyskalbyś oczywistą przewagę, a przy okazji z tej strony wróg nie zagrażałby Twojemu miastu - no, chyba że dysponowałby naprawdę świetną technologią, jednak jest to raczej mało prawdopodobne, gdyż na niższych poziomach inne cywilizacje rozwijają się bardzo wolno (przykład: gdy moja cywilizacja odkryła już proch, inne cywilizacje były na poziomie żelaza).

Po kliknięciu na ikonę symbolizującą miasto powinien ukazać się ekran miasta wraz z mapką symbolizującą obszar kontrolowanego terenu. Mieszkańcy mogą pracować w tej chwili tylko na jednym polu tego obszaru (czyli pobierać z niego żywność lub wydobywać surowce), a to ze względu na fakt, że poziom zaludnienia wynosi tylko 1. To jedno miejsce powinno być starannie wybrane. Najlepiej byłoby, gdy był to kwadrat "nawodny" z ikonką symbolizującą rybę. Później, gdy liczba mieszkańców wzrośnie, powinieneś rozpocząć działalność również w innych miejscach, koniecznie przynoszących produkcję materiału, np. w kopalniach, złożach złota, węgla, diamentów itp. Niestety, jeżeli wszyscy mieszkańcy Twojego miasta będą pracować, wówczas może dojść do licznych manifestacji czy rozbojów. Gdy poziom zaludnienia wyniesie ponad 5, wówczas dobrze jest rozdzielić pracę tak, aby jeden kwadrat pozostał nie wykorzystany. Taka ingerencja może spowodować głód, tak więc dokonaj tego dopiero wtedy, gdy Twoje miasto odpowiednio się rozwinie.

Pierwszą osadę już masz. Co dalej? Twoja stolica musi się przecie-



Twoje imię będzie żyć wiecznie



rozwijać. Pierwszymi dwiema budowlami, które powinieneś wybudować są koszary oraz garncarnia. Bez nich praktycznie ani rusz. Dzięki barakom miasto może tworzyć jednostki weteranów (wojskowe). Oznacza to, że jednostki, które po wygranej bitwie wrócą do miasta z takimi barakami, staną się weteranami i przez to będą znacznie lepiej walczyć, niż "nowo narodzone wojska". Zdarzyło mi się, że weterani armii "drewnianej" (której jedyną bronią są pałki i kije) pokonały moje oddziały muszkietierów. Garncarnia służy natomiast do robienia... naczyń. Niby nic wielkiego, a jednak bez niej miasto nie osiągnie jednostki mieszkańców powyżej 3.

Zanim przystąpisz do budowy wspomnianych obiektów, Twoje miasto musi "wyprodukować" kilka jednostek militarnych, które będą je bronić. Najlepiej zacznij od Militia (jeżeli Twoja cywilizacja ma już zdolność pracy z brązem, wówczas korzystniejsze będą Phalanx). Następnie wprowadź jednostkę do miasta poprzez naciśnięcie klawisza F lub S. Warto przy tym pamiętać, że w aktualnym ustroju politycznym cywilizacji (Depotism) oraz w ustroju monarchii wprowadzenie jednostki wojskowej do miasta zmienia jednego nieszczęśliwego mieszkańca na zadowolonego.

Jedną z jednostek powinieneś wystać "w teren", aby odkryła kawałek świata i zlokalizowała położenie miast innych cywilizacji. Często się zdarza, że znajdziesz ikonkę symbolizującą chatkę. Po wejściu na nią oddziałem możesz odkryć jedną z dziedzin nauk, metale warte 50 "tarcz" (środków płatności), przyjazny szczep (który zamieniasz w miasto), lub wyszkolonych mieszczan, którzy utworzą dla Ciebie np. kawalerię bądź legion. W najgorszym wypadku może to być

plemię barbarzyńców, którzy otoczą Cię i zaatakują. To właśnie ze względu na tę ostatnią ewentualność na odkrywcze podróże powinna się udać w miarę wyszkolona, zaawansowana technicznie jednostka wojskowa, a nie osadnicy!

Inną rzeczą, o której musisz pamiętać, są Twoi uczeni. Wkrótce po założeniu miasta staniesz przed wyborem dziedziny nauki, którą będą "odkrywać". Powinieneś wybrać najpierw Bronze Working, natomiast jeżeli Twoja cywilizacja jest już w posiadaniu tego wynalazku (bardzo dobrze), wówczas wybierz Iron Working. Po odkryciu tych dziedzin, powinieneś stworzyć dwa lub trzy legiony, które następnie należy umieścić w mieście. Teraz popracuj nad alfabetem lub (jeżeli go masz) nad pisanem.

Kolejnymi dziedzinami nauki, które będą studiować uczeni, powinny być: kolo, tworzenie map, matematyka, literatura.

Stworzenie kola jest bardzo ważne. Umożliwi ono budowanie rydwanów, które są skuteczniejsze przy ata-

ku na miasta przeciwnika (i głównie do tego celu powinny być wykorzystywane).

Tworzenie map jest jeszcze ważniejsze, gdyż pozwala Ci stworzyć pierwsze jednostki pływające (triremy). Do trirem można załadować dwie inne jednostki, najlepiej silną armię oraz osadników (aby skolonizować kolejne ziemie). Należy tutaj zaznaczyć, że triremy są najprostszą formą statku i mają swoje wady - muszą po trzech rundach mieć kontakt z brzegiem, co w praktyce oznacza, że nie mogą wypłynąć na pełne morze. Później, w ramach dalszego rozwoju nauki, będziesz tworzył inne jednostki morskie, które przeniosą większą ilość jednostek, a także zawiodą Cię na odległe kontynenty.

Matematyka w rozwoju cywilizacji jest niezwykle istotną dziedziną nauki (do jej studiowania niezbędny jest alfabet oraz pisanie). W grze pozwala ona na skonstruowanie potężnych maszyn oblężniczych - katapult. Mimo, że nijak mają się one do armat, są świetną jednostką atakującą miasta.

Literatura pozwala na wybudowanie jednego z cudów świata, jakim jest Wielka Biblioteka. Po wybudowaniu któregośkolwiek z cudów Twoja cywilizacja będzie odnosić pewne korzyści z tym związane; podobnie jest w przypadku Wielkiej Biblioteki. Jeżeli jakieś dwie inne cywilizacje będą w posiadaniu nieznanego Ci dziedziny nauki, wówczas ta dziedzina zostanie wyczytana przez Twoich naukowców w Wielkiej Bibliotece i włączona do Twojego "asortymentu". Inaczej mówiąc, co jest Twoje, to jest Twoje, co nie Twoje, też jest Twoje.

Mając już ustabilizowaną gospodarkę pierwszego miasta, zapewnioną

Paris builds University.





ochronę wojskową oraz odkryty kawał świata, możesz nareszcie pomyśleć o następnych miastach, które złożą się na Twoje imperium. Aby to osiągnąć, powinieneś przede wszystkim (nareszcie!) stworzyć osadników.

W pierwszej kolejności osadnicy powinni wybudować kilka irygacji niedaleko wód wchodzących w obszar kontrolowany przez stolicę. Najlepiej irygacje tworzyć na urodzajnych polach, gdyż spowoduje to wzrost żywności pobieranej z takich pól. Po wykonaniu tego zadania wyszukaj miejsce na nowe miasto, ale nie buduj go jeszcze, lecz "pociągnij" drogę od stolicy do wybranego pola. Dopiero potem naciśnij klawisz "B" i utwórz następną osadę. Jednocześnie pamiętaj o wszystkich rzeczach, które uwzględniłeś w rozwoju swojej stolicy: o obronie miasta, jedzeniu, produkcji materialnej, handlu.

Wraz z upływem czasu aktualny ustrój polityczny panujący w Twojej cywilizacji przestanie Ci wystarczać. Aby zmienić aktualny ustrój, musisz po pierwsze - być w jego posiadaniu (jako dziedziny nauki), po drugie - wywołać rewolucję.

Zmiana rządów wiąże się z wprowadzeniem na czas kilku tur anarchii, podczas której plony są zbierane w bardzo małych ilościach i nie są pobierane podatki. Po zakończeniu okresu anarchii stajesz przed wyborem nowego ustroju politycznego. Jest to bardzo ważny wybór, gdyż oddziałuje on na dalszy rozwój cywilizacji. Oto skrótowy opis podstawowych ustrojów politycznych:

1. Na początku gry w Twojej cywilizacji panuje tyrania. Jest to ustrój bardzo prymitywny, jednak świetny do prowadzenia wojen. Podczas tyranii mieszkańcy pobierają małe plony (podobnie jak podczas anarchii). Two-

INVENTION

Civilization Advance
(Discovered)

Requires Engineering and Literacy

Allows:
Steam Engine (with Physics)
Gunpowder (with Iron Working)

je miasta nie płacą jednak za utrzymanie jednostek wojskowych. Jest to o tyle ważne, że jeżeli na przykład wyruszysz z wielką armią na przeciwnika kiedy panują u Ciebie inne rządy niż tyrania, wówczas możesz się liczyć z ogromnymi kosztami takiej ekspedycji. Tyrania ma jeszcze jeden plus - po wprowadzeniu do miasta jakiegokolwiek jednostki bojowej twarz jednego nieszczęśliwego mieszkańca uszczęśliwia się.

2. Bardzo mała produkcja materialna, niskie plony oraz niski poziom handlu wkrótce powinny Cię przekonać do zmiany rządów. Dobrym wyborem jest z pewnością monarchia. Podczas panowania tego ustroju politycznego produkcja materialna wzrasta, jest to jednak okupione pewnymi ograniczeniami wojskowymi (niezbyt dużymi). Niestety, musisz już utrzymywać jednostki wojskowe, jednak nadal można uszczęśliwiać mieszkańców poprzez zakwaterowanie wojsk w miastach.

3. Wprowadzenie republiki lub demokracji wiąże się z ogromnymi ograniczeniami wojskowymi. Wojna podczas panowania jednego z tych ustrojów jest bardzo poważnie utrudniona. Twoje miasta ponoszą ogromne koszty utrzymania wojsk i nie możesz już uszczęśliwiać mieszkańców poprzez wprowadzenie jednostek za bramy miasta. Jednak te ograniczenia wojskowe bardzo dobrze wpływają na gospodarkę - plony są bardzo wysokie, podobnie jak handel oraz produkcja materialna. Ze względu na wspomniane wcześniej uniedogodnienia wojskowe, republika/demokracja powinna być wprowadzona dopiero, kiedy będziesz miał ustabilizowaną gospodarkę, wielkość miast powyżej 10, a także kiedy wyeliminujesz konkurencyjne cywilizacje i zawrzesz pokój z tymi, z którymi chcesz nawiązać współpracę. Jest jeszcze jedna ujemna cecha republiki/demokracji. Otóż mieszkańcy mają tendencję do różnego rodzaju "humorów". Czasami się buntują, np. ze względu na brak świątyni bądź też katedry. Tak więc, powinieneś szybko spełniać oczekiwania swoich poddanych, gdyż bunt nie sprzyja rozwojowi gospodarki.

Bardzo często zdarza się, że jakaś inna cywilizacja niszczy Twoje miasta, plądruje je itd. Wówczas jesteś zmuszony do zaatakowania jej.

Bardzo ważny jest dobór odpowiednich jednostek wojskowych, które wezmą udział w wojnie. Jednostki mogą być ofensywne, defensywne lub też mieszane. Powinieneś zabrać kilka jednostek zarówno ofensywnych, jak i defensywnych (które będą bronić innych jednostek przed kontratakami wroga). Jeżeli miasto, które za-





EKRAN GRY

1. Mapa odkrytego świata z zaznaczonymi miastami.
2. Okno informacyjne. Tu możesz obserwować rozbudowę swego pałacu.
3. Aktualna ilość poddanych w Twoim imperium.
4. Symbol (żarówka) informujący o stanie badań nad kolejnym wynalazkiem.
5. Wskaźnik obrazujący stan zanieczyszczenia środowiska przez Twoją cywilizację.
6. Aktualny rok.
7. Stan skarbcza i wskaźnik rozdysponowania wpływów.
8. Nazwa narodu, którego jesteś przywódcą.
9. Nazwa aktywnej jednostki i ewentualne zaznaczenie jej doświadczenia bojowego.
10. Liczba posunięć pozostałych jednostce do zakończenia ruchu.



11. Nazwa miasta z którego pochodzi dana jednostka.
12. Oznaczenie ukształtowania terenu na jakim znajduje się jednostka.
13. Główny ekran roboczy.

TWÓJ PAŁAC (w trakcie budowy)



EKRAN MIASTA

1. Nazwa miasta i liczebność jego mieszkańców.
2. Sylwetki mieszkańców miasta. Ich wygląd świadczy o stanie nastrojów w mieście.
3. Poziom produkcji żywności na obszarze kontrolowanym przez miasto.
4. Produkcja przemysłowa prowadzona w mieście.
5. Zyski osiągnięte przez miasto z wymiany handlowej.
6. Dochody uzyskane przez miasto i ich rozdysponowanie pomiędzy luksusy, podatki i rozwój nauki.
7. Symbole jednostek bojowych będących na utrzymaniu miasta.
8. Zapasy żywności zmagazynowane w mieście.
9. Okno informujące o podziale produkcji na poszczególnych polach zależnych od miasta.
10. Okno informujące o jednostkach bojowych w mieście i wpływie budowli na szczęście mieszkańców.
11. Kominy symbolizują stan zanieczyszczenia środowiska w mieście.
12. Informacja o nawiązanych przez miasto kontaktach handlowych.
13. Budowle istniejące w mieście.
14. Przycisk wywołujący listę możliwych do wybudowania przez miasto jednostek/budowli.
15. Przycisk umożliwiający ukończenie budowy dzięki środkom ze skarbcza.
16. Aktualny stan budowanej jednostki lub budowli.
17. Przycisk umożliwiający zmianę nazwy miasta.
18. Przycisk zamykający ekran miasta i powodujący przejście do ekranu gry.





mierzasz zaatakować, nie wydaje się Ci łatwe do zdobycia, wówczas najlepiej wysłać najpierw ku niemu dyplomatów, aby przeprowadzili wywiad. Jeśli Twoje obawy potwierdzą się i miasto rzeczywiście jest dobrze bronione, wówczas, poza wojskami, powinieneś w okolicę obleganego miasta wysłać również osadników. Co mogą zdziałać osadnicy na wojnie? Mogą, i to bardzo wiele, na przykład zbudować fortyfikację niedaleko wrogiego miasta (fortyfikacja - klawisz F, po zdobyciu sekretu murowania). Jednostki, które umieścisz w takim forcie, będą miały premię obronną 200%, a poza tym, gdy przeciwnik zaatakuje Twój fort i przegrasz bitwę, wówczas nie tracisz wszystkich jednostek, lecz tylko jedną, która uczestniczyła w bitwie. Aby zdobyć dodatkową premię obronną, możesz zbudować fortyfikację w górach (które dają jeszcze 200% premii obronnej). Wówczas uzyskasz coś na kształt Monte Cassino. Takie umocnienie dodatkowo bronione trzema lub więcej jednostkami strzelców (w ostateczności mogą być również muszkietierowie), jest praktycznie nie do zdobycia. No, chyba że przeciwnik może tworzyć bombowce, w co wątpię. Poza defensywnym charakterem, fort może również stanowić doskonały punkt ofensywny, z którego to będziesz wysyłał na wojnę swoje jednostki.

Siła i rodzaj Twoich jednostek bojowych jest ściśle związana z dziedzinami nauk studiowanymi przez uczonych. Po rozpoczęciu gry możesz tworzyć jedynie bardzo słabe oddziały militarne, które jako broni używają jedynie kijów. Po odkryciu brązu możesz już tworzyć fałangi. Dalej, odkrycie żelaza prowadzi Cię do utworzenia legionów, które zostały wyparte przez muszkietierów po odkryciu prochu. Podobnie również zostali wyparci muszkietierowie - tym razem przez strzelców, którzy dotychczas nie zostali zastąpieni żadną jednostką wojskową (zarówno w grze, jak i w rzeczywistości). Wojsko jest rzeczywiście bardzo ważne, jednak wybierając nauki do studiowania przez uczonych, nie powinieneś zapominać o innych rzeczach, np. handel (sklepy, karawany), rozwój przemysłu (różnego rodzaju fabryki), a także transport wod-

ny (od prymitywnych trirem, przez żaglowce, aż do krążowników i pancerników), poza tym musisz pamiętać o badaniach związanych z kosmosem. Celem gry jest przecież zbudowanie promu kosmicznego, który przeniósłby pewną ilość ludzi na inną planetę, aby rozpocząć kolonizację od nowa. Bardzo ważne jest więc studiowanie wszystkiego, co w jakiś sposób łączy się z naukami o wszechświecie (np. prawa grawitacji).

Wracając na Ziemię, chciałbym w dużym skrócie powtórzyć, w jaki sposób powinieneś obchodzić się ze swoim pierwszym miastem.

1. Miasto wybuduj w miejscu, w którym rozpoczynasz grę (nie mają sensu poszukiwania dogodnego miejsca - zabiera to zbyt dużo czasu).

2. Zaczynaj tworzyć pierwsze oddziały militarne. Po stworzeniu dwóch, umieść je w mieście, a trzecią jednostkę, wypuść w teren.

3. Zaczynaj myśleć o budowie spichlerza (Granary - wymaga nauki Pottery), który jest niezbędny, jeżeli pragniesz, aby populacja Twojego miasta przekroczyła 50,000.

4. Zbuduj baraki. Dzięki nim wszystkie nowe jednostki zostaną odpowiednio przeszkolone i staną się weteranami, przez co będą o wiele lepiej przygotowane (przetorturowane) do walki.

5. Wróć do trzeciej jednostki wypuszczonej w teren. O ile dobrze jej pójdzie, powinna znaleźć pola mapy oznaczone chatką. Po wejściu na taką chatkę możesz zarówno spotkać siły nieczyste (czytaj: barbarzyńców), jak i zdobyć trochę "kaszu" (gotówki) lub pojąć nową dziedzinę nauki. Jednostka może również znaleźć miasto wrogiej cywilizacji. Jeśli tak, to bardzo dobrze, zawsze powinieneś wiedzieć, gdzie znajduje się miasto wroga. Na razie jednak go nie atakuj, lecz wróć do rodzinnego miasta i ufortyfikuj w nim trzecią jednostkę.

6. Do ataku przystąp dopiero po odkryciu żelaza - będziesz mógł tworzyć legiony, które doskonale nadają się do pustoszenia miast wroga.

7. Innymi budowlami, które powinieneś stworzyć są:

- marketplace - sklep (wymaga nauki Currency);
- library - biblioteka (wymaga nauki Writing);
- temple - świątynia (wymaga nauki Mysticism).

Wraz ze spichlerzem oraz barakami jest to pięć najważniejszych budowli, które powinny znajdować się w Twoim mieście (bez nich ludzie mogą się nieco "rzucać").

Czas na przedstawienie mojej prywatnej opinii o grze. Cóż, do **Cyvilization**, jak i do każdej nowej gry strategicznej, podchodziłem z pewną rezerwą. Z początku program nie prezentował się zbyt efektownie. Grafika popularna w tego typu grach ograniczająca się do różnych ikon i kwadracików (poza, średniej zresztą jakości, animowanymi przerywnikami) wcale nie zmieniła mojego zdania. Zmieniła je natomiast wspaniała grywalność programu. Moim zdaniem, to ona właśnie (grywalność) sprawia, że **Cyvilization** jest dosłownie NIESAMOWITA. Nic dziwnego, iż dałem jej czystego maksika - 100%. **Populous II, Sim City, Mega lo Mania** - wasz czas się skończył! MICROPROSE! CZEKAMY NA KOLEJNĄ (TRZECIĄ) GRĘ Z WASZEJ SERII GIER STRATEGICZNYCH!

Szymon Grabowski

*Aha, before I'm out - posiadacz A1200! Powstała (i jest ogólnie dostępna) specjalna wersja gry na ten komputer. Tak, tak, jest to informacja pewna. Poprawiono grafikę (tym razem możesz zmagać się z innymi cywilizacjami w 256 kolorach!), dźwięk jest full stereo i gra się równie dobrze (żeby nie powiedzieć nieco lepiej), niż na pecetach. **Civilization for AGA** zajmuje 4 dyskiety i ma, oczywiście, program instalujący na twardego.*

STRATEGICZNA

VGA

1Mb RAM
również AGA

ST, STE



Producent: Team 17

Pamiętasz *Body Blows*? Gra kojarzy się przede wszystkim z przekładaniem (lub żonglowaniem, jak kto woli) dyskietek, ale poza tym, posiada piękną grafikę, świetną grywalność, wspaniałe efekty dźwiękowe. Mając na względzie ogromną popularność gry, firma **Team 17** postanowiła pójść za ciosem i wypuściła kolejną część.

Body Blows II Galactic zajmuje tylko trzy dyskietki (pierwsza część zajmowała cztery) i wcale nie trzeba ich często przekładać. Dodatkowo komputer robi użytek z drugiej stacji, czego brakowało w pierwszej części gry.

Grający ma możliwość pojedynku zarówno z komputerem, jak i z partnerem. Przed przystąpieniem do gry należy zerknąć na ekran z opcjami. Proponuję wyłączyć czas i ustawić grę na najwyższy poziom trudności (skill 3) oraz "pozbyć się litości". Co oznacza ostatnie tajemnicze określenie? *Mercy*, czyli Litość, to opcja, której wyłączenie (off) da możliwość prucia w leżącego przeciwnika ciosami specjalnymi bez konieczności jego powstania. Dla prawdziwych graczy zasada fair play jest tylko zbędnym gadżetem - bez niej będzie się grało, przynajmniej moim zdaniem, o wiele przyjemniej (szczególnie z kolegami).

Po ustawieniu opcji według wskazówek, proponuję mały trening. Włącz *1 player game* i wybierz postać. Przeniesiesz się od razu na wybraną planetę, aby stoczyć walkę z jej dwoma przedstawicielami. Teraz dopiero się przekonasz, co oznacza walka BEZ LITOŚCI oraz na najwyższym poziomie trudności. Ja przeszedłem całe to piekło i stoczyłem wszystkie dwadzieścia cztery walki, nie przegrywając ani jednej. Dodatkowo, przy sześciu walkach pokonałem przeciwnika bez dot-

knięcia mnie przez niego (to znaczy PERFECT). Inaczej mówiąc, wbrew Twoim podejrzeniom, ukończenie gry jest możliwe.

Swoimi postaciami kierujesz w tradycyjny sposób, tj. przy pomocy joysticka. Ciosy zadajesz przez kombinację różnych kierunków z przyciskiem fire. Jeżeli w pozycji wolnej przytrzymasz ten przycisk dłużej, wówczas Twoja postać użyje swój cios specjalny. Programiści z **Team 17** postanowili utrudnić nieco wywoływanie ciosów specjalnych poprzez fakt, że im częściej są one przez Ciebie wykonywane, tym dłużej trzeba będzie na nie czekać. Jest to znaczący postęp np. w porównaniu do *Street Fighter II*, gdzie pruje się ciosami specjalnymi niczym z karabinu maszynowego. Poza tym, postacie mogą wykonywać inne ciosy specjalne, co daje szersze pole manewru.

Podczas gry masz olbrzymią kontrolę nad poczynaniami swoich postaci. Wszystkie ciosy są bardzo dobrze rozplanowane na joysticku i można je bez żadnych większych kombinacji uzyskać. Dodatkowo gdy Twoja postać jest w powietrzu, możesz w dowolnej chwili rozpocząć atak z góry. W *Street Fighter II* trzeba było w odpowiednim momencie nacisnąć fire oraz skierować joystick w odpowiednią stronę, niestety.

Akcja gry toczy się na jednej z sześciu planet, z których każda pełni rolę tła. Skoro mowa o tłach, warto dodać, że brakuje tu animacji, jak w *Street Fighter II*, gdzie ludzie robili zdjęcia czy machali rękami. Występuje natomiast inny jej rodzaj, np. wodospad z nieustannie przelewającą się wodą czy wielobarwne chmury (a może zorze w kolorze?!) płynące po niebie. Jeszcze

na innej planecie, mimo że nie ma żadnej animacji w tle, jest tak wspaniała grafika, że człowiekowi nie chce się odrywać oczu od monitora.

W trakcie gry masz do wyboru dwanaście postaci: **Puppet**, **Dragon**, **Phantom**, **Inferno**, **Lazer**, **Danny**, **Tehno**, **Azona**, **Dino**, **Junior**, **Warra** oraz **Hai-Tu**. Zanim jednak przejdę do ich opisu, dwie uwagi. Przede wszystkim, sposób uzyskania dodatkowych ciosów specjalnych przeznaczony jest dla postaci skierowanych w PRAWĄ stronę i wykonuje się go za pomocą kombinacji fire i skos góra-lewo (zaznaczę to symbolem CS2). Poza tym, proponuję wybrać sobie jedną postać i trzymać się jej, praktykując praktyczne praktyki na niepraktycznym przeciwniku. A teraz obiecany opis wszystkich postaci występujących w **Body Blows II Galactic**:

PUPPET - moja ulubiona postać. Jej specjalny cios to wystrzelenie swoich rąk w przeciwnika (bardzo skuteczne). Podczas skoku warto czasem pchnąć joystick w górę z firem - spowoduje to kopanie w powietrzu (bardzo szybkie). Inny cios specjalny to wiercenie (CS2). **Puppet** to postać, którą można pokonać każdego wroga i moim zdaniem najlepsza ze wszystkich występujących w **Body Blows II Galactic** - gorąco polecam!

DRAGON - "nic lepszego, niż gruby smok na oblesnego Murzyna" - częste powiedzenie mojej prababki sprawdzi się i w tej grze. Smok jest bardzo silny, a jego specjalny cios to odbijanie się od ziemi i skakanie w kierunku przeciwnika (bardzo śmieszne). Może również złapać i rzucić przeciwnika (CS2). **Dragon** nie jest najlepszą bronią na **Puppeta**, ze względu na szybkość tamtego, potrafi jednak wyrządzić wiele szkód innym, wolniejszym przeciwnikom, np. **Tehno**.

PHANTOM - trochę dziwna postać, ale może być groźna. Cios specjalny to wylatywanie w powietrze i spadanie na przeciwnika (jest na to rada, należy się odsunąć w przeciwną stronę, a następnie niemiłosiernie wałnąć **Phantoma** pięścią). Zamiast uderzania ręką, uderza twarzą, co czasem może być przydatne (wyrządza więcej szkód, niż standardowy cios, lecz ma stosunkowo mały zasięg). **Phantom** może również "wsiąkać w ziemię", aby później pokazać się w innym miejscu i uderzyć z zaskoczenia (podobnie jak Ninja z pierwszej części gry).



JUNIOR - postać bardzo dobra, ale tylko, gdy steruje nią fachowiec. Jej specjalnym ciosem jest ognista kula, która położy najwytrwalszego, superszybkie walenie "ręcamy" (CS2) oraz ognisty kop (fire i góra). Jest bardzo szybki i stanowi duże zagrożenie dla *Puppeta*.

LASER - jest szybszy od *Juniora*, lecz nie aż tak silny. Większość ciosów jest taka sama. Ogółem, postać dość dobra (jeśli nie więcej).

DANNY - specjalne ciosy to ognista kula oraz supermocne kopnięcie (CS2). Podobnie jak *Junior*, *Danny* jest szybki oraz silny. Postać godna polecenia.

AZONA - kobieta na czymś w rodzaju deskorolki! Niestety, pomimo swej szybkości, nie jest godna polecenia. Po prostu, zbyt łatwo można ją pokonać. Cios specjalny to uderzenia przeciwnika swoją deską.

DINO - Szybki i silny dinozaur. Jego ciosem specjalnym jest strzał... wóznica. Poza tym *Dino* kłapie swymi zębami, skacze, kopie, wali itd. Postać miła i sympatyczna, jednak *Puppet* bez problemu "kładzie ją" na łopatki.

TEHNO (tak, tak, **TEHNO**, a nie **TECHNO**) - robot. Jego główną wadą jest powolność w porównaniu do in-

nych postaci. Poza tym, ma słaby cios specjalny - unosi się i strzela pociskiem, który łatwo przeskoczyć - dość mocno jednak uderza. Ogólnie, mało interesujący jako wojownik.

INFERNO - ogniste indywiduum. Szczególnie niebezpieczny, gdy jego poczynaniami kieruje komputer. Jest efektownie animowany. Jego cios specjalny, to zmienianie się w płomienisty wir. Prócz tego, szybki i "mocny" - może powalić każdą postać. Moja taktyka na niego (gdy gram *Puppetem*) jest taka: skaczę na delikwenta z kopaniem (podczas skoku fire góra), zadając kilka ciosów i wycofuję się. Zresztą taki podstęp skutkuje nie tylko na *Inferno*, ale praktycznie na każdą inną postać.

WARRA - lodowa postać. Jej ciosem specjalnym jest mrozący oddech, który potrafi na chwilę zamrozić czyli unieruchomić przeciwnika. Innym ciosem jest kopnięcie w powietrze (CS2). Postać powolna, przez co nie zasługuje na większą uwagę.

HAI-TU - kolejna kobieta. Kopie, uderza i dezorientuje. Jej ciosem specjalnym są latające wokół niej "dziwne, nieokreślone rzeczy przypominające kule ogniste". Nie polecam grać *Hai-tu*, gdyż swoimi atakami wyrządza niewielkie szkody.

Tyle tytułem charakterystyki. Jak widać, wszystkie postacie są duże i świetnie, płynnie animowane. Poza tym, po zakończeniu rundy usłyszysz digitalizowane okrzyki zwycięstwa typu: "Nothin' too difficult for me" czy "Baaaayueueu" (nieartykułowane porykiwanie smoka). Nie wpływa to co prawda na grywalność programu, jednak stanowi dodatkowy plus.

Podsumowując, gra **Body Blows II Galactic** pod względem jakości jest porównywalna do swojej poprzedniczki, a nawet przewyższa ją w wielu aspektach. Wszystko w tym programie jest wspaniałe (wspanialsze?!) - grafika, dźwięk, a przede wszystkim grywalność. Mówiąc krótko, brawa dla **Team 17!**

Szymon Grabowski



**Producent: Interplay**

Witam tych wszystkich, którzy korzystając z poprzedniego numeru ŚGK (i mojego w nim opisu), zasmakowali w walce o koronę i honor. Poniżej przedstawiam drugą i zarazem ostatnią część opisu gry **CASTLES II**, stworzonej przez firmę **Interplay**.

Bitwy dowodzone bezpośrednio

Kiedy ustawiłeś włączoną opcję walk taktycznych, a zbliża się jakaś większa rozróżba, to trafiasz w sam jej środek i własnoręcznie dowodzisz podległą Ci armią. Na ekranie monitora ujrzysz mapę terenu, na którym ma być rozegrana batalia oraz sylwetki symbolizujące wojowników. Wskaźniki u dołu informują Cię o tym, czy pojedyncza sylwetka żołnierza przedstawia jedną jednostkę wojsk danego rodzaju, czy też kilka ich sylwetek. W przypadku bitew taktycznych dużo uwagi należy poświęcić ukształtowaniu terenu i właściwemu wykorzystaniu poszczególnych rodzajów broni. Mam oczywiście na myśli to, że np. rycerze na swoich koniach stanowią silną jednostkę uderzeniową na otwartych i twardych polach, natomiast zupełnie się nie nadają do ataku piechoty ukrytej w lesie. Istnieje kilka rodzajów walk prowadzonych w tej grze:

1. Walka w otwartym polu (zarówno obrona, jak i atak), kiedy to jednostki spotykają się bez udziału jakichkolwiek maszyn służących do ataku umocnień, czyli bez balisty, katapulty i wież oblężniczych.

2. Atak zamku należącego do przeciwnika. W tym właśnie przypadku przydają się i bardzo ułatwiają zadanie maszyny oblężnicze.

3. Obrona zamku przed agresją od zewnątrz. W tym przypadku możesz

użyć bardzo wygodnej opcji *Flat*, w której mury znikają i umożliwiają sprawniejsze poruszanie oddziałami obrońców. Każdy z żołnierzy niezależnie od rodzaju walki może wykonywać kilka funkcji. Opcja *Melee* powoduje, że Twoje oddziały będą atakować oddziały wroga, walcząc z nimi wręcz lub też będą starały się zniszczyć wieżę oblężniczą przeciwnika lub też zdobyć jego główną wieżę w zamku. W przypadku rozkazu *Stand* żołnierze będą utrzymywać swoje pozycje, walcząc tylko ze zbliżającym się do nich wrogiem. Komenda *Destroy* przypomina w wykonaniu *Melee*, ale głównie dotyczy umocnień. Polecenie *Retreat* powoduje wycofanie się oddziałów z pola walki (czyli zajęcie z góry upatrzonej pozycji, skrócenie frontu walk lub też zwykła ucieczka z pola walki).

Kiedy już wszyscy otrzymają dyspozycję *Begin*, rozpoczyna się krwawe przedstawienie. Komendy wydaje się w ten sposób, że klika się na figurkę, której zdecydowałeś się wydać polecenie, a następnie się je wydaje. Kiedy pożądaną jest, aby oddział zaatakował konkretną jednostkę przeciwnika, klikasz na swój, a następnie na wrogi oddział. W przypadku obrony na otwartej przestrzeni na samym początku należy wskazać miejsce, w którym zdecydowałeś się bronić. Brak poleceń powoduje, że w czasie bitwy wykonywane jest polecenie *Melee* dla żołnierzy i *Destroy* dla maszyn oblężniczych. Jeżeli chcesz wydać komendę całemu rodzajowi wojsk, wystarczy kliknąć na odpowiedni napis u dołu ekranu.

Armię można rozlokować przed bitwą według swojego uznania. Dokonuje się tego, zaznaczając konkretną jednostkę, a następnie klika LPM na

miejsce, w którym ma się ona rozlokować.

Bitwa zostaje rozstrzygnięta w momencie, kiedy zniszczysz przeciwnika lub zmusisz go do ucieczki w przypadku walki w otwartym polu, natomiast przy zdobywaniu zamku, gdy zniszczysz agresorów lub obrońców bądź gdy zdobędziesz i utrzymasz się przez pewien czas w zamku (musisz opanować wieżę, do czego nie możesz wykorzystywać pomocniczych gadżetów armii). Pamiętaj o tym, że piechota potrafi wdrapywać się na mury, łucznicy są naprawdę niebezpieczni, kiedy również dostaną się na szczyt murów, natomiast rycerzy można użyć właściwie tylko do ataku na bramę (zresztą najsłabszy punkt każdego zamku).

Zadania polityczne

Są to, jak chyba już się domyślasz, sprawy związane zarówno ze "spotkaniami na szczycie" z papieżem, jak też z pozostałymi pretendentami do korony - głównie w celu zapewnienia jak najlepszych z nimi kontaktów. Poza tym można do nich zaliczyć szpiegowanie (Spy) oraz wywiad (Scout) na terenie do Ciebie nie należącym. W programie do funkcji politycznych zaliczono również wysyłanie kupców z misjami handlowymi czyli "my wam koraliki, a wy nam złoto", sprawianie że społeczeństwo będzie szczęśliwsze czyli obiecywanie gruszek na wierzbie oraz zwoływanie rady czyli zjazdu starszych dziadków, o czym szczegółowo napiszę w dalszej części.

Ocena relacji pomiędzy graczami

Relations to stosunki polityczne, jakie zachodzą między Tobą, Imperatorze (no, prawie), a papieżem oraz pozostałymi graczami. Jak i stosunek Twojej własnej ludności do Ciebie. Oceniane są one w dziewięciopunktowej skali. Im więcej punktów, tym lepiej, tak więc, jeśli relacje pomiędzy Tobą, a którymś z pozostałych graczy zawierają się w okolicy dziewięciu





punktów, to masz duże szanse w uczciwej wymianie kupieckiej, natomiast przy punktacji w pobliżu jedynki, możesz być pewien rychłego ataku, a co najmniej wizyty sabotażystów. Ilość punktów można zwiększyć na drodze dyplomatycznej, co niestety powoduje pomniejszenie zasobności skarbcza. Ilość punktów błyskawicznie spada, gdy zaatakujesz Twojego dobrego sąsiada, wykryje on Twych wywiadowców, szpiegów czy sabotażystów lub też gdy zaatakujesz jego sojusznika. Branie udziału w intrygach na szkodę zainteresowanego może również obniżyć poziom wzajemnych stosunków.

Papież

Podstawową rolą papieża w tej rozgrywce jest koronowanie Cię na króla, tak więc na pewno zdajesz sobie już sprawę, że musisz starać się o jak najlepsze z nim stosunki. Niestety, słudzy papieża mają brzydki zwyczaj częstego zjawiania się w Twoich progach z propozycjami nie do odrzucenia na temat dobrowolnych datków na rzecz papieża, czasami udaje się z nimi dojść do porozumienia, ale zbyt częste odmowy spowodują pogorszenie się Twoich stosunków z tą bardzo ważną i szanowaną osobą. Polepszyć je możesz samemu, wysyłając posła z ofiarą ze złota. Jednakże jeżeli doprowadzisz do obniżenia się relacji do dwóch punktów, biada Ci, ponieważ zostaniesz wyklęty. Od tej pory nie będziesz mógł handlować, jak też wysyłać dyplomatów do władcy kościelnego. Jedynym sposobem na polepszenie Twojej sytuacji będzie bezpłatne przekazanie prowincji. Dokonać tego można, klikając na teren i wybierając opcję *Cede*. Twoje relacje podniosą się o trzy punkty w przypadku pustego terenu, a o cztery, gdy jest on wyposażony w zamek. Oczywiście, darrować tereny można również i w przypadku, gdy nie masz tak gardłowej sytuacji, lecz wtedy, zyskujesz odpowiednio tylko jeden i dwa punkty. Aha, i jeszcze jedno, nie można przekazywać obszarów sąsiadujących z włósciami papieża.

Stosunek społeczeństwa do władcy

Oczywiście, chodzi tutaj o stopień zadowolenia społeczeństwa i armii z Twoich poczynań. Jeżeli dopuścisz do zbytniego obniżenia się tego wskaźnika, zachodzi dość poważna obawa, że wybuchnie rewolucja, a skutki tego typu zajść dla władcy są opłakane. Zajrzyj do książek opisujących losy władców zarówno po rewolucji we



Francji, jak i w Rosji. Na szczęście, na wszystko jest rada (zwłaszcza, gdy ktoś ma pieniądze). Nastroje społeczne można podnieść o cały punkt, wybierając tworzenie szczęścia (Happiness), ale pod warunkiem, że dysponujesz po jednym z następujących surowców: złoto, żywność, drewno. Nastroje pogarszają się zawsze w wyniku nieudanej kampanii, natomiast przy nieudanej obronie nie zawsze to następuje. W wyniku udanej obrony, oczywiście, samoistnie się polepsza. Gwarancją pogorszenia się Twoich stosunków ze społeczeństwem jest prowadzenie kontroli policyjnej - po prostu nikt nie lubi, gdy mu się grzebie w jego własnych śmieciach i co chwila o coś podejrzuwa.

Wywiad

Jest bardzo ważny dla zorientowania się, z kim sąsiadujesz i co na danym terenie interesującego można znaleźć. Dowiadujesz się także, czy przypadkiem Twój przeciwnik nie wybudował sobie zamku. Powtórzenie wywiadu tuż przed atakiem jest niezbędne, ponieważ teren może zmienić właściciela, a atak terenu zajętego przez papieża jest po prostu samobójczy w konsekwencjach. Na wywiad należy poświęcić jeden punkt polityczny.

Szpiegdy

Wywiad wykazuje się tą ułomnością, że potrafi dostarczać informacji, niestety, tylko o jednej konkretnej prowincji, kiedy zaś interesujesz się całym królestwem, niezbędni są szpiegdy. Jako że są to bardziej wyrafino-



wani pracownicy, trzeba ich opłacić jedną sztuką złota, a także przeznaczyć na ten cel dwa z co najmniej trzech punktów politycznych. Jeżeli Twoim szpiegom uda się wrócić, zyskasz wiele cennych informacji, a więc dowiesz się, jak wrogie królestwo jest usytuowane na mapie, jak liczna jest armia oraz jak bardzo poddani kochają swojego pana. Wiąże się to jednak z pewnym ryzykiem. Jeżeli Twoi pracownicy trafią na kontrolę policyjną, wrócą bez żadnych informacji, natomiast kiedy zostaną schwytani, Twoje stosunki ulegną pogorszeniu.

Handlowcy

Jeżeli brakuje Ci jakiś surowców, a nie chcesz ryzykować, zawierając handlarzom z czarnego rynku, możesz wysłać kupców z misją handlową do współpracaczy. Szanse na pomyślne zrealizowanie transakcji rosną wraz z ilością punktów politycznych przeznaczonych na to zadanie, jak i wraz ze wzrostem ilości punktów charakteryzujących Twoje wzajemne stosunki z przyszłym kontrahentem. Aby rozpocząć handel, należy wybrać teren, na którym chcesz podjąć handel, a następnie kliknąć na opcję *Merchant*.

Sprawy dyplomatyczne

Wysłanie dyplomaty do kraju sąsiedniego lub też do papieża, ma na celu polepszenie stosunków zachodzących pomiędzy współpracaczami. Rola dyplomaty sprowadza się do oferowania zadanej przez Ciebie ilości złota w zamian za poprawę tych stosunków. W przypadku bardzo dobrych układów można również zaryzykować wysłanie dyplomaty z żądaniem zapłacenia przez przeciwnika haraczu. Oczywiście, im więcej przeznaczysz punktów politycznych na wykonanie tego zadania, tym większe są szanse na powodzenie misji dyplomatycznej. Również większa ilość złota przychylniej nastawia przeciwnika do negocjacji, a papież je wprost uwielbia. Pokrośnienie swoich apetytów na ten kruszec, także zwiększa szanse na jego otrzymanie. Zaznaczyć tu należy, że ilość złota, jaką musisz posiadać, aby w ogóle móc wysłać dyplomatę, to trzy, z których dwie sztuki przeznaczasz na ten cel, a pozostałą pobiera Twój wysłannik na diety. Kiedy misja dyplomatyczna zakończy się sukcesem, Twoje stosunki wzrastają o jeden punkt. Dyplomata może również doprowadzić do zawarcia traktatu o wzajemnej pomocy, który czasem się przydaje.



szczególnie gdy jesteś otoczony przez krwiożerczych władców.

Radni

Jak już wcześniej wspomniałem, możesz zażądać zebrania rady (Council), która poinformuje Cię o stanie Twojego kraju, jak również o tym, które królestwa są ze sobą w stanie wojny, jak na nie zapatruje się papież, a także czy nie grozi Ci rewolucja na którymś z własnych terenów. Możliwość zwołania rady ukazuje się, gdy masz do dyspozycji po jednej części złota i jedzenia oraz oczywiście posiadasz trzy wolne punkty polityczne. Należy zwrócić uwagę na stosunki, jakie panują pomiędzy poszczególnymi graczami i papieżem. Jeżeli ktoś osiągnie poziom tych stosunków w okolicy dziewięciu punktów, doznaje zaszczytu bycia błogosławionym przez samego papieża. Atakowanie takiego przeciwnika powoduje natychmiastowe pogorszenie stosunków między Tobą a papieżem.

Warunki wygranej

Podczas całej gry zostają Ci przyznawane punkty, których ilość podawana jest poniżej wyświetlanej aktualnej daty. Osiągnięcie pułapu 7000 punktów umożliwia wniesienie wniosku do papieża o uznanie Cię za prawowitego króla. Dokonuje się tego poprzez wybranie opcji *Claim*, która pojawi się w tym momencie na ekranie informacyjnym, odnoszącym się do wzajemnych stosunków między graczami a Tobą. Jeżeli po złożeniu wniosku, uda Ci się pozostać przy tak wysokiej punktacji przez około pięć miesięcy, według kalendarza gry oczywiście, to zostajesz królem Bretanii i gra zostaje zakończona. Nie cieszyć się jednak przedwcześnie - w momencie, w którym złożysz papiery, Twoje

ogólne stosunki się pogorszą, a Twoi przeciwnicy za wszelką cenę będą chcieli usunąć zagrożenie, czyli Ciebie.

Scenki filmowe - to jest to!

Podczas całej gry, oczywiście w zależności od sposobu jej zainstalowania, będą pojawiać się w oknie informacyjnym bardzo ciekawe digitalizowane czarno-białe scenki, które autorzy zaczerpnęli z dwóch filmów: "Aleksander Nevsky" oraz "Private Lives of Henry VIII". Są to czasem dość długie fragmenty dobrze dobrane do aktualnych wydarzeń gry (osobiście bardzo mi się podoba scena wściekłości króla na wieść o jakimś niepowodzeniu).

Plotki i intrygi czyli życie ówczesnej Europy.

W trakcie całej rozgrywki, oczywiście jeżeli włączysz opcję *Plots* na samym początku gry, będą zjawiali się u Ciebie tajemni czy ludzie, którzy za pośrednictwem znanego już Ci dobrze okna informacyjnego, będą prosili o rozwiązanie jakiś trudnych spraw. W zależności od wyboru Twoja sytuacja może się gwałtownie i znacznie zmienić zarówno na dobre, jak i na złe. Twoje decyzje nie muszą konieczne dotyczyć spraw samej Bretanii, ale również mogą być związane z zupełnie innymi problemami. Poniżej przedstawiam kilka informacji, które zapewne przydadzą Ci się w rozwiązywaniu tych problemów.

Chronologia:

1302 - Filip IV zwołuje załazek późniejszego Parlamentu Francji.

1309-1377 - Papiestwo w Awinionie.

1328-1350 - panowanie Filipa VI.

1337-1453 - wojna Stuletnia między Anglią i Francją.

1378-1417 - schizma Zachodnia w kościele.

Postacie i uczestników występujących w grze **CASTLES II** można po dzielić na trzy grupy: kandydatów do korony, uczestników zewnętrznych oraz postaci ważne w przypadku intryg. Do pierwszej grupy zaliczają się:

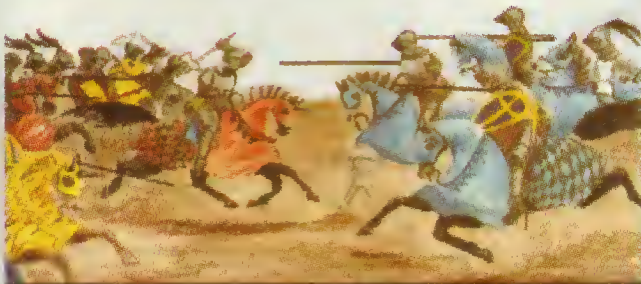
Edward, Król Albionu - syn króla, bohatera pierwszej części gry. On i jego żona, Edna, wprost wzajemnie sobą gardzą, lecz Edward nie może się jej pozbyć. Jego głównym przeciwnikiem jest Karol. Poza tym, lubi Filipa, nie ufa Ramirowi, pogardza Henrykiem, uważając, że to "przerośnięte dziecko pod wpływem matki potwora", a także jest całkowicie obojętny wobec papieża.

Hrabia Karol de Valois - kuzyn ostatniego króla Bretanii, co pozwala mu rościć sobie prawa do tronu. Edwarda ma za obłudnika, który myśli tylko o sobie, Filip według niego to "kłamliwa świnią", Ramira niezbyt dobrze zna, dlatego mu nie ufa, a Henryk wzbudza w nim takie same uczucia, jak w Edwardzie. Karol uważa, że z papieżem należy utrzymywać jak najlepsze stosunki.

Filip, Książę Burgundii - stara się po prostu o jak najwięcej władzy, nie mając prawie żadnych podstaw do starań o koronę. Jest jednym z tych, którzy dużo obiecują, natomiast niewiele z tych obietnic spełnia. Jego słabością są kobiety. Uważa Edwarda za właściwego pretendenta do tronu Bretanii, dzięki któremu sam by wiele zyskał. Nie cierpi Karola, nie zna (lub nie chce znać) Ramira, nie traktuje poważnie kogoś, kto jest takim małolatem, jak Henryk. Wobec kościoła postępuje tak, jak mu jest akurat wygodnie.

Król Aragunii Ramiro - stosuje metodę "zagarnąć, ile się da", nie posiadając żadnych prawnych do tego podstaw. Edwarda darzy głębokim





*All through Bretagne and Europe,
local lords gathered their forces to
stake claim on the throne of Bretagne ...*



szacunkiem. O Karolu sędzi, że jest nazbyt dumny. Filip to dla niego łatwy do manipulowania polityk. Uważa, że głupotę Henryka można (i należy) wykorzystać. Żywi otwartą niechęć do papieża.

Henryk, Książę Anjonu - chce być królem tylko i wyłącznie dlatego, choć jego prawa są równe prawom Edwarda i Karola, że chce tego jego matka, która po tym jak zostawił ją Edward, poprzysięgła zdobyć Bretanię i zniszczyć Albion. Edward jest zbyt zapatrzonny w siebie, aby zostać królem. Po tym jak Karol znieważył Henryka, ten po prostu go nie cierpi. Filipowi nie ufa, lecz zazdrości mu sławy. Ramirowi także nie ufa, ale tylko dlatego, że nie ufa mu matka. Papieża darzy wielką miłością.

Papież Innocenty Benedykt - marzy o silnym królu, który przywróci mu władzę nad stolicą apostolską.

Do drugiej grupy należą:

Cesarstwo Rzymskie Narodu Niemieckiego - gotowe pomóc swoim partnerom, oczywiście za odpowiednie gratyfikacje.

Dania - poprzez swoje ambicje jest w stanie konfliktu z Valois, Albionem, Flandrią i Cesarstwem.

Italia - nigdy, poza okresami sojuszu, nie darzyła sympatią zarówno Cesarstwa, jak i Bretanii.

Kastylia - jest w stanie wojny z Aragonią, ponieważ Ramiro miał nadzieję w wyniku konfliktu odzyskać stracone na rzecz Kastylii ziemie.

Do grupy trzeciej można zaliczyć:
Królowa Katarzyna - od niej i jej brata, Hrabiego Merose, na pewno wiele będzie zależało.

Arinseault - warto uzyskać jego poparcie.

Biskup Winslow - wielki konserwatysta, u którego ciężko uzyskać poparcie.

Sir Percy z Narbonne - stary przyjaciel części kandydatów do tronu.

Książę Franciszek Bourbone - uważa, że lepiej zginąć, niż komuś się podporządkować, a że ma jednocześnie największą w Bretanii armię, należy na niego uważać.

Kilka gorzkich uwag

System zabezpieczenia gry to prawdziwy orzech do zgryzienia i to pomimo że oryginał kosztuje, bagatela, ok. 500 tys. zł. O co chodzi? Wyobraź sobie, że dostajesz bardzo elegancko zrobioną instrukcję w języku polskim. W karcie referencyjnej czytasz lakoniczną wzmiankę: "Zabezpieczenie przed kopiowaniem! Pamiętaj, że numery stron podawane w pytaniach nie zawsze odpowiadają numerowi strony, na której znajduje się informacja w instrukcji". Owo "nie zawsze", wynikające ze względu na fakt, że objętość tłumaczenia nigdy nie pokrywa się w 100% z objętością oryginału i logicznym jest, że następują przesunięcia w stronach, a więc owo "nie zawsze" oznacza po prostu nigdy! Cała zabawa zaczyna się w momencie, gdy gra pyta Cię o informację w języku angielskim (oczywiście) i w takim języku żąda precyzyjnej odpowiedzi (a jakże), natomiast część odpowiedzi w podręczniku można wywnioskować tylko z polskiego tekstu (no właśnie). Tak więc legalnego użytkownika, zaznaczam - legalnego, czeka tłumaczenie pytania na polski, znalezienie odpowiedzi i przetłumaczenie jej na angielski. Osoby, które znają język Szekspira, nie będą miały problemów. Ale co z resztą, jeszcze raz zaznaczam, legalnych użytkowników gry, która wcale nie należy do najtańszych. Pewnym rozwiązaniem byłoby dołączenie instrukcji angielskiej. Wówczas nawet osoba nie znająca tego języka, mając do dyspozycji instrukcję, w której strony zawsze zgadzają się ze stronami poda-

nymi w pytaniach, nie miałaby większych problemów z odnalezieniem odpowiedzi. A tak...

Ocena

Ogólnie rzecz biorąc, poza potknięciem przy systemie zabezpieczeń, gra należy do naprawdę dobrych w tym gatunku i warto ją posiadać w swojej kolekcji, do czego gorąco zachęcam.

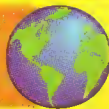
Jacek Karolczak

Program ten mogłem opisać dzięki uprzejmości polskiego dystrybutora licencyjnego oprogramowania:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa

PS. Jednocześnie chciałbym zaznaczyć, że jest to jedyny dystrybutor, który po wysłaniu do niego już kilku kart rejestracyjnych od zakupionego przeze mnie oprogramowania, całkowicie zapomniał o moim istnieniu (inne firmy zdążyły mi już kilkakrotnie przysłać katalogi i propozycje zakupu legalnych programów).

STRATEGICZNA





386DX, VGA,
4.5 Mb HD



Producent: Millennium

Jeżeli nowy rok chcesz rozpocząć od stosunkowo nowej (bo powstałej w końcu 1993 roku) i dość szalonej gry, sięgnij po produkt firmy **Millennium** o dość specyficznej i wymownej nazwie **Brutal Sports Football - Crazy Football**. Jest ona przeznaczona dla miłośników wszelkiego typu gier, gdzie znajomość zasad działania joysticka i szybkość w posługiwaniu się tymże urządzeniem odgrywa dużą rolę. Notabene, Amerykanie starają się ukrócić brutalność młodych ludzi, ograniczając sprzedaż tego typu gier poprzez wprowadzenie specjalnych barier wiekowych. Ma to podobno ograniczyć szerszą się falę przestępstw. Czy rzeczywiście ogranicza, trudno powiedzieć, ale widać u nich warto w takie działania inwestować. Przejdźmy jednak do meritum sprawy, czyli do samej gry.

Crazy Football skierowany jest głównie do rzeszy wielbicieli gier sportowych. Szczególnie polecam ją sympatykom piłki nożnej i rugby, ponieważ gra stanowi właśnie połączenie obu dyscyplin sportu.

Rozwiązanie ekranu gry nie należy do nowatorskich, ale dobrze spełnia swoją funkcję. Cała akcja toczy się na stadionie ograniczonym ze wszystkich stron ścianami z dwoma drobnymi wkleśnięciami symbolizującymi bramki.



Boisko widziane jest z boku, co wpływa na lepszą widoczność większej części pola. W trakcie rozgrywki nie ma autów, rzutów wolnych, różnych czy karnych. Mecz składa się tylko z jednej połowy (czyli różni się od pozostałych gier tego typu), a zegar odmierzaający czas od końca wraz z wynikami znajduje się u góry ekranu. Również u góry ekranu boiska po lewej i prawej stronie znajdują się godła stron walczących. W momencie zebrania leżącego przedmiotu w miejscu godła ukazuje się ikona symbolizująca dany przedmiot. Inaczej mówiąc, jest to przedmiot, który w tej chwili posiadasz (o samych rodzajach przedmiotów za chwilę). W grze nie ma żadnych sentymentów. Jest to sport wyłącznie dla ludzi silnych, twardych, przyzwyczajonych do brutalności, dla których widok urwanej głowy nie stanowi sensacji.

Obsługa gry jest bardzo prosta. Kierujesz zawodnikiem znajdującym się



najbliżej piłki. Rozróżnienie drużyn jest o tyle łatwe, że nad każdym zawodnikiem znajduje się napis 1P lub 2P, symbolizujący gracza z jednej bądź z drugiej drużyny. W grze istnieje możliwość rozegrania meczu towarzyskiego (UNFRIENDLY), w którym zawarto wariant gry dla dwóch osób oraz uczestniczenia w lidze. Jeżeli wybierzesz spotkanie "nie-towarzystwie", musisz zdecydować się na jedną z drużyn (wybór przy pomocy joysticka w bok) oraz na drużynę przeciwnika sterowaną przez komputer czy też kolegę. Po dokonaniu wyboru możesz wyjść na boisko.

Cel gry jest oczywisty. Strzelić za wszelką cenę bramkę przeciwnikowi. Nie jest to łatwe, gdyż trzymając zbyt długo piłkę, Twój zawodnik może zostać strącony przez przeciwnika. Mając piłkę, możesz wykonać rzut przed siebie (długie przyciśnięcie fire) lub podanie do najbliższej stojącego zawodnika (krótkie przyciśnięcie fire).

Po całym boisku porozrzucone są różne przedmioty ułatwiające zdobycie bramki. Mogą to być:

a) **Granaty** - użycie ich spowoduje wybuch, a efektem tego będzie droga wolna do bramki.

b) **Tarcza** - służy do obrony przed nieprzyjacielem, ale równie dobrze nadaje się do ataku.

c) **Kociot z ogniem** - pozwala miotać ogień na niewielkie odległości.

d) **Miecz** - doskonała broń do okaleczania przeciwnika.

e) **Dwie skrzyżowane strzałki** - zebranie tego przedmiotu spowoduje, że joystick będzie działał w odwrotną stronę, niż dotychczas.

f) **Królik** - dzięki niemu uzyskuje się większą szybkość, tym sposobem najłatwiej jest strzelić bramkę, gdyż w prosty sposób można ominąć wolniejszego od nas przeciwnika.

g) **Żółw** - wszystko, jak u królika, tylko odwrotnie.

h) **Pięść** - zwiększa siłę Twojego uderzenia.

i) **Buteleczka** - magiczne lekarstwo, skosztowanie go daje efekt niewidzialności.





j) **Kostka lodu** - powoduje zamrożenie zawodników drużyny przeciwnej.

k) **Biegająca kula** - złapanie jej spowoduje, że w każdej chwili będziesz mógł ją przywołać do siebie, wciskając klawisz funkcyjny F2, a piłka będzie biec do najbliższego stojącego zawodnika, dlatego też musisz uciekać (tak, uciekać) przed tą piłką w kierunku bramki przeciwnika, a piłka sama do niej wpadnie.

l) **Błyskawica** - porażenie przeciwnika.

Granat, miecz i tarczę możesz użyć, wciskając fire. Pozostałe przedmioty (z wyjątkiem **królika** i **zółwia**, które działają automatycznie po złapaniu) używasz poprzez klawisze F1 (wybór przedmiotu spośród posiadanych) i F2 (użycie wybranego przedmiotu). Przedmiot aktualnie gotowy do użycia widnieje u góry ekranu boiska w miejscu góła.

Oprócz towarzyskiego spotkania, możesz uczestniczyć w lidze (LEAGUE). Wybierasz wówczas nazwę swojej drużyny, a następnie rozgrywasz serię spotkań. Grę rozpoczynasz od ligi czwartej, a kończysz na pierwszej (ale do tego jest długa droga). W każdej lidze musisz stoczyć sześć spotkań, po dwa z każdą z drużyn.

Po każdym wygranym meczu otrzymujesz jakąś gotówkę, za którą możesz wskrzesić swoich zawodników. Odbywa się to w menu **LOCKER ROOM**. Ukazuje się wówczas pomieszczenie wraz z zawodnikami w zamkniętych kabinach. Możesz teraz, w zależności od zasobów finansowych, poprawić stan fizyczny zawodników. Najeżdżając na każdą kabinę po kolei i wciskając fire, dokonujesz poprawy ich odporności. Jeżeli wszyscy Twoi zawodnicy są wyczerpani, skorzystaj z możliwości "zreperowania" ich równocześnie. Osiąga się to, najeżdżając na środek pomieszczenia (czyli wyjście) i klikając na opcję Select. W efekcie wszystkie kabiny będą pod Twoimi rozkazami. Po dokonaniu wszelkich zabiegów, tzn. gdy Twój zawod-



nik stanął już na nogi, opuszczasz to pomieszczenie. Wyjście nie jest łatwe, więc je podaję. Ustaw kursor na środku, tj. pomiędzy jedną a drugą grupą zawodników (tak, jak przy ustawianiu na opcję Select) i przesun joy'a w dół. Pojawi się napis Exit, wciśnij fire i znowu jesteś w menu.

Oprócz menu **Locker Room**, możesz obejrzeć sobie statystykę (**Show Stats**), sprawdzić wyniki (**Show Results**), zobaczyć hasło aktualnego poziomu. Ostatnim menu jest kontynuowanie gry (**Next Match**). Przy wyniku spotkania, oprócz ilości strzelonych goli (Goals), są również podane ilości straconych głów (Heads). Do końcowej punktacji liczy się ilość zdobytych bramek, i dopiero w przypadku remisu decyduje ilość straconych głów. Jeżeli będzie całkowity remis (zarówno w liczbie bramek, jak i głów), wówczas następuje przedłużenie meczu (Injury Time). W dogrywce panują inne zasady. Nie ma już piłki. Tutaj liczą się już tylko umiejętności gracza, jak i wytrzymałość zawodnika. Zwycięża ta drużyna, która urwie 6 głów drużynie przeciwnej. Pamiętaj, że urwanie łbów ma znaczenie także w trakcie normalnego meczu - jeżeli sześciu zawodników straci swoje głowy, spotkanie zostaje zakończone przed czasem.

Powstaje teraz pytanie, jak urwać głowę przeciwnikowi? Niestety, nie ma na to prostej recepty. Najpewniejszy efekt uzyskuje się, używając ostrych narzędzi leżących na boisku, ale najlepiej jest wypracować sobie własną metodę.

Jeżeli chcesz wyjść z aktualnej ligi, podczas meczu wciskasz P i wy-



bierasz opcję Quit. Na odchodne zostanie wyświetlony kod, który pozwoli na kontynuowanie gry od tego samego momentu. Teraz, po spisaniu kodu, powracasz do początku gry. Jak już wspominałem, tutaj znajdują się właśnie opcje umożliwiające rozgrywanie ligi bądź spotkania towarzyskiego - menu **PASSWORD**, w którym wpisuje się hasło, czyli kod, oraz menu **KNOCKOUT** oznaczający mistrzostwa. Tutaj zasady gry są prawie takie same. Różnica polega tylko na tym, że nie ma już możliwości poprawienia stanu fizycznego naszych zawodników. Rozgrywane są 4 mecze, czyli eliminacja, ćwierćfinał, półfinał i finał.

Podsumowując, program powinien zachwycić przede wszystkim fanów **Speedball 2**. Grafice nie można nic zarzucić, podobnie jak efektem dźwiękowym (może jedynie sama muzyka jest trochę nudna przy dłuższym graniu). Moim zdaniem, **Crazy Football** zasługuje na chwilę uwagi już choćby dlatego, że może stanowić konkurencję dla innych gier tego typu. Chcąc ukończyć wszystkie mecze, trzeba poświęcić na to, w zależności od indywidualnych umiejętności, minimum 4 godziny. Jednakże **Crazy Football** na pewno większość z Was cieszyć będzie znacznie dłużej. Posiadaczom CD32 pragnę donieść, że autorzy przewidują wprowadzenie tej gry na ich komputer już w tym roku.

Urwaną głowę życzy:
Arkadiusz Matczyński

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC
286, VGA,
640 Kb RAM
Sound Blaster

1 Mb RAM
również AGA

CD 32



Producent: Starbyte

Historia tej gry rozpoczyna się w roku 1641, a dokładniej mówiąc - w maju 1641. Po wielomiesięcznej tułaczce przez siedem mórz legendarny kapitan Jeremy Flynn i jego 37-osobowa załoga wierzą, że w końcu osiągną upragniony cel. Jednak przeciwności losu zdają się piętrzyć wprost proporcjonalnie do odległości od celu. Cisza panująca na morzu utrudnia żeglowanie, zapasy są na wyczerpaniu, a jakby tego nie było dość, pewnego dnia jeden z marynarzy zauważa nieprawidłowe działanie kompasu. Nienajlepsza pogoda uniemożliwia żeglowanie według słońca czy gwiazd, tak że niemożliwe jest utrzymanie dotychczasowego kursu. Wszystko jednak świadczy o tym, że okręt znajduje się blisko jakiegoś stałego lądu, gdyż obserwator ciągle informuje o pływających w wodzie drewnianych balach. W przypływie szczęścia nikomu nie przychodzi do głowy, że mogą to być części rozbitych lub zatopionych statków. Nikt też nie zdaje sobie sprawy z ogromnego niebezpieczeństwa, jakie zawisło nad okrętem. Kapitan Flynn wprawdzie określił przy pomocy map przybliżone położenie i wyszło na to, że znajdują się w okolicach osławionej bazy piratów zwanej Diabelską

Wyspą, jednakże jest to tak daleko od wcześniej obranego kursu, że wydaje się wręcz nieprawdopodobne. Dopelnieniem tego pasma nieszczęść jest fakt, że wśród członków załogi znajduje się szpieg - człowiek Rudobrodego. To on "zatroszczył" się o kompas i to on miał służyć tej feralnej dla kapitana Flynna i jego załogi nocy, kiedy dziki i okrutny pirat, kapitan Rudobrody, wykorzystując bezkسیęcycową noc, zaatakował samotny okręt, biorąc do niewoli całą załogę. Nie mając jednak dostatecznej ilości miejsca na swej pirackiej łajbie, zdecydował się umieścić więźniów w czterech częściach Diabelskiej Wyspy (co dla gracza oznacza cztery etapy pysznej zabawy). Tylko kapitanowi Flynnowi udaje się niepostrzeżenie (podwójne ściany) ukryć w swej kajucie przed zbirami Rudobrodego i oddalić z niebezpiecznego miejsca. Honor i przywiązanie do swych marynarzy każą Flynnowi powrócić i uwolnić uwięzionych przyjaciół, odebrać to, co jego, a nawet trochę więcej. Lecz nie będzie to proste.

Pierwszym z kilku etapów, który musi pokonać kapitan Flynn jest dotarcie na samą wyspę. Ku uciesze masochistów zdradzę, że nie jest to najłatwiejsze zadanie. Droga prowadzi przez ciepłe wody Oceanu Spokojnego i jest "najeżona" wieloma przeszkodami. Należą do nich, oprócz piratów Rudobrodego, parzące meduzy, muszle, trupy czaszki, śmiertelnie niebezpieczne rekiny żarłaczce, natrętne czerwone ryby i wiele innych, o których istnieniu informuje ciągle ubywająca energia. Utrata wszystkich pięciu pól kosztuje Flynna jedno z trzech żyć.

Wiadomo, każdy początek jest trudny, co jednak nie powinno zniechęcać odwznego kapitana. Tym bardziej, że nie samymi trudnościami człowiek żyje. Podczas gry spotyka Cię także kilka miłych niespodzianek. Owoce dostarczają niezbędnych witamin, za zdobyte pieniądze można zaopatrzyć się w sklepie w towary uzupełniające energię, a znaleziona książka powie coś o przedmiotach znajdujących się w najbliższym otoczeniu. Dlatego też uwolnienie dziewięciu marynarzy (uwięzionych w bambusowych klatkach i rozmieszczonych w różnych miejscach) nie powinno sprawić większego kłopotu.

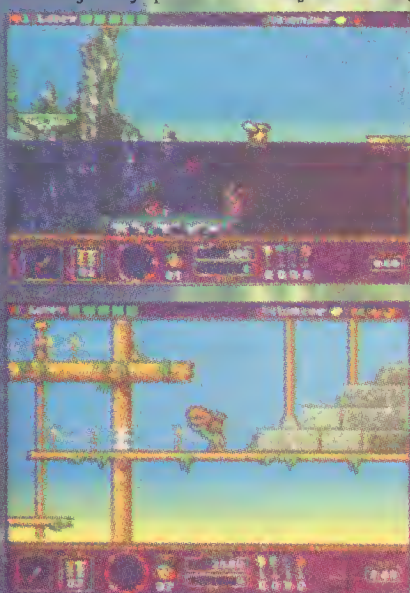
Drugim etapem (patrz: mapa) jest ciemna i tajemnicza jaskinia. Sprawia ona wrażenie, jak gdyby była zamieszkała tylko przez trupy czaszki i jeszcze mniej sympatyczne stworki. Także i tutaj czeka Flynn na wiele niemyłych i bardziej niemyłych niespodzianek, których nie będę zdradzać, aby nie zepsuć gry.

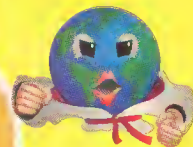
Niemniej tajemnicza i niebezpieczna będzie droga, która wiedzie przez świątynię. Także i tutaj należy wykazać się niezłym refleksem i odrobiną pomysłowości, ażeby pomyślnie pokonać wszelkie stojące przed Flynmem trudności.

Ukończenie tego levelu daje możliwość przejścia do kolejnego, ostatniego etapu gry, jakim jest piracka twierdza. Krwawy kapitan REDBEART uczyni wszystko, aby jak najbardziej obrzydzić pobyt na tej w końcu nie najbrzydszej wyspie. Mam jednak nadzieję, że dzięki zdobytemu wcześniej doświadczeniu i przysłowiowemu łutowi szczęścia podolasz piętrzącym się przed Tobą przeciwnościami i uda Ci się doprowadzić całą sprawę do pomyślnego końca.

Ogólnie rzecz biorąc, gra **Traps'n Treasures**, mimo że nie wnosi niczego nowego w dziedzinie gier platformowych, może się podobać ze względu na swoją solidność: udane połączenie dobrej grafiki, przyjemności grania i pełnych humoru pomysłów. Produkt **Starbyte** w niczym nie przypomina nudnawych gier, w których udział gracza ograniczony jest tylko do niezbędnych ruchów joysticka całkowicie wyłączających myślenie. Dlatego też mogą go śmiało polecić wszystkim bez wyjątku zwolennikom dobrej zabawy przy komputerze.

Dariusz Lewkowski





Producent: Ocean

Film Jurassic Park wzbudził zachwyt milionów amatorów kina. Oczywiście nie chodzi tu o wyszukaną fabułę (której, moim zdaniem, film nie posiada), lecz o niesamowite wręcz efekty wizualne i wykonanie. Film sam w sobie przecież nie przyciągnął (i nie przyciąga) ze względu na cudowny scenariusz, ale właśnie ze względu na wyżej wspomniane efekty. Wszystko związane z filmem sprzedaje się jak ciepłe bułeczki (miniatury dinozaurów, kości, kubeczki, książki, komiksy). Firma Ocean, znana z wielu "konwersji" z dużego ekranu na monitor, i tym razem nie zawiodła. **Jurassic Park** w wersji komputerowej to wspaniałe połączenie brutalnej zręcznościówki z przygodą.

Akcja gry toczy się w tytułowym Parku Jurajskim, który miał stanowić duże ZOO (dlaczego duże, chyba wiadomo). Niestety, jak to zwykle bywa, stało się straszne nieszczęście. Pewien podstępny programista zniszczył wszelkie systemy ochronne, wliczając w to ogrodzenie pod napięciem dziesięciu tysięcy volt i pozbawił ludzi aktualnie przebywających w Parku Jurajskim jakiegokolwiek ochrony przed dinozaurami. Dochodzi do konfrontacji człowieka ze zwierzęciem (a właściwie gadem lub według mniemania naszego bohatera, czymś pośrednim między gadem i ptakiem). Oczywiście, dinozaury mają w tym pojedynku miazdzącą przewagę - w przenośni i dosłownie.

Podróżując razem z głównym bohaterem gry, poszukiwaczem przygód i archeologiem zarazem, napotykaś wiele "żywych niebezpieczeństw", ale... nie jesteś bezbronny (mimo że w filmie nigdy nie użyto broni palnej

przeciw jakemukolwiek dinozaurowi). Do dyspozycji masz pistolet elektryczny, karabin maszynowy oraz granaty (te ostatnie należałoby zachować na "nieco większe sztuki").

Gra w zasadzie dzieli się na dwa etapy: sekcja widziana z góry (czysta zręcznościówka w stylu *Chaos Engine* lub *Alien Breed*) oraz sekcja trójwymiarowa (rzut z punktu widzenia naszego bohatera).

Część zręcznościowa, widziana z góry, przede wszystkim testuje Twój refleks i umiejętność szybkiego naciśnięcia klawisza. Grafika tej sekcji jest naprawdę dobra - wspaniale prezentuje się cieniowanie obiektów, tła oraz postaci (szczególnie na 256-kolorowych maszynach - AGA/VGA). Akcja jest naprawdę szybka i wciągająca. Autorom należy się brawa, gdyż wykorzystali możliwości sprzętu do maksimum.

Sekcja trójwymiarowa zupełnie zmienia nastrój gry. Ze strzelaniny zostajesz przeniesiony w coś w stylu *Wolfensteina*. W **Jurassic Park** zastosowano odmienne rozwiązanie, niż w *Hired Guns* czy *Eye of Beholder*. Gracz nie posuwa się skokowo do przodu, lecz wszystkie ruchy są płyn-



ne (jeszcze bardziej, niż w *Wolfensteinie*). Dzięki takiemu zabiegowi dopiero teraz można wczuć się w grę. I co najważniejsze, szybkość animacji (na A1200/PC 386) jest po prostu REWELACYJNA! Sekcja trójwymiarowa dostarczy każdemu więcej satysfakcji i wrażeń, niż jakakolwiek inna gra.

Poza joystickiem program obsługuje się także z klawiatury. Oto klawiszologia:

I - zmiana broni lub tego, co się niesie;

F - pauza;

Enter - wejście do terminala;

M - automapowanie (tylko w sekcji 3D).

Ogólnie rzecz biorąc, **Jurassic Park** należy zaliczyć do udanych produktów Oceanu (widać, że ktoś nad nią pracował). Mam nadzieję, że firma ta utrzyma poziom tego typu programów i już nigdy więcej nie będzie zasypywać rynku grami typu *Burning Rubber* czy *International Open Golf*, które są po prostu potwornie niedopracowane i pozbawione grywalności. Park Jurajski to dobra książka, dobry film i dobra gra. Szkoda, że nie ma więcej takich serii (może tylko pierwsza część Batmana).

Park Jurajski ukazał się praktycznie jednocześnie na PC VGA oraz na A1200/A4000, później ukazała się nieco okrojona wersja na A600 i kompatybilne (mniej kolorów). Wkrótce ukaze się wersja Parku również i na Amigę CD32, która będzie wyglądać podobnie, jak wersja dla A1200 z tą różnicą, że będzie miała wspaniałe, animowane zakończenie, którego brak często powoduje pewien niedosyt.

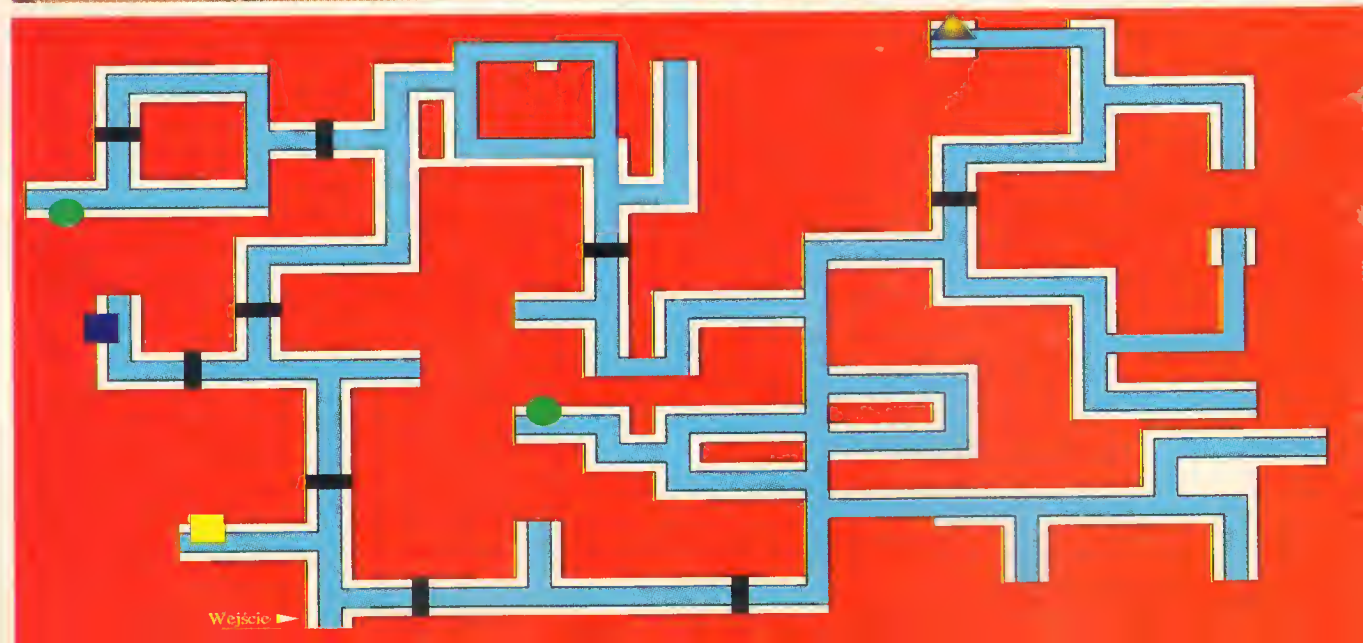
Tak więc, jakkolwiek posiadacie sprzęt, niechaj wrota Parku Jurajskiego staną przed Wami szeroko otwarte ...

Szymon Grabowski





CIER
KRAJOWYCH



Wejście ▶

OPISY



LEGENDA

Do mapki wybiegu tyranozaurów



KARABIN

Umożliwia strzał na dużą odległość, w odróżnieniu od broni elektrycznej.



APTECZKA

Regeneruje część z sił życiowych.



TERMINAL KOMPUTEROWY

Tu można dowiedzieć się o swoim zadaniu, ilości dinozaurów na wybiegu oraz można zdalnie otworzyć drzwi np. do bunkra.



KANAŁY

Kratę rozgina się narzędziami znalezionymi w bunkrze.



CHŁOPIEC

Miejsce, gdzie stoi mały chłopczyk oczekujący pomocy.



KARTA MAGNETYCZNA

Otwiera drzwi wyjściowe z wybiegu.



APTECZKA

Regeneruje część z sił życiowych.



RURA

Należy przejść pod nią, uważając na pływającego stworka.



SKRZYŃNIA

Na niej trzeba przewieźć dziewczynkę do wyjścia z kanałów.



DZIEWCZYŃKA

Siedzi pod ścianą, oczekując pomocy. Trzeba zawieźć ją do wyjścia za pomocą skrzyni pływającej na wodzie.

Mamy nadzieję, że te mapy pomocne do przejścia pierwszego poziomu zachęcą Czytelników do zagrania w tę doskonałą grę zręcznościową.

Kody do wersji na komputer AMIGA z kośćmi AGA:

B5A48352
E54C67AA
D5F4AB62
95B48B42
85A4834A
F54C6FAA
C57C77B2
C56C7FBA
A5149F5A



Producent: Westwood

Gra *The Hand of Fate* firmy Westwood stanowi luźną kontynuację *The Legend of Kyrandia*, stąd niektórzy nazywają ją *Kyrandia 2*. Akcja obydwu programów umiejscowiona została na tytułowej wyspie - Kyrandii. *The Legend of Kyrandia* poświęcona była zmaganiom Brandona, wnuka jednego z królewskich magów, ze złym czarownikiem Malcolmem. Jeśli miałeś okazję zetknąć się z tym programem, z pewnością przyznasz, iż nie należał on do najłatwiejszych. Pomimo tego, iż filozofia zabawy opierała się na prostej, znanej zasadzie "znajdź przedmiot i połóż go na właściwym miejscu", to jednak wprowadzenie jej w życie nie należało do najłatwiejszych zadań. W *The Hand of Fate* sprawa wygląda jeszcze gorzej.

Wszystko zaczęło się, gdy pewnego razu Kyrandia zaczęła znikać. Ot, tak po prostu. Nie cała wyspa od razu, oczywiście, ale stopniowo. W jednym miejscu zniknęło drzewo, w innym głąz, a w jeszcze innym całe wzgórze. Nikt z mieszkańców Kyrandii nie wiedział, dlaczego tak się dzieje. Królewscy magowie zostali zapędzeni do pracy, ażeby odnaleźć przyczynę tego groźnego zjawiska. Nieoczekiwana pomoc nadeszła jednak z innej strony. Nowy służący jednego z magów (wielka, biała, inteligentna dłoń) okazał się posiadać

informacje na ten temat. Wyjaśnił on (ona?!), że aby powstrzymać proces rozpadu wyspy, ktoś musi zapuścić się do środka Ziemi (ktos tutaj za dużo czytał powieści Juliusza Verna) i przynieść stamtąd magiczny kamień kotwiczny (cokolwiek by to miało oznaczać). Na ochotnika wybrana została Zanthia, najmłodsza z grona królewskich magów. Specjalizowała się ona w tworzeniu magicznych eliksirów i portali. Dzięki jednemu z nich z łatwością mogłaby sprostać zadaniu. Niestety, tuż przed wyruszeniem na wyprawę okazało się, że ktoś całkowicie zniszczył jej laboratorium. Co więcej, zginęła nawet jej księga czarów oraz podręczny kociołek, w którym mogła przygotowywać niezbyt skomplikowane eliksiry. Kyrandia znalazła się w prawdziwym niebezpieczeństwie.

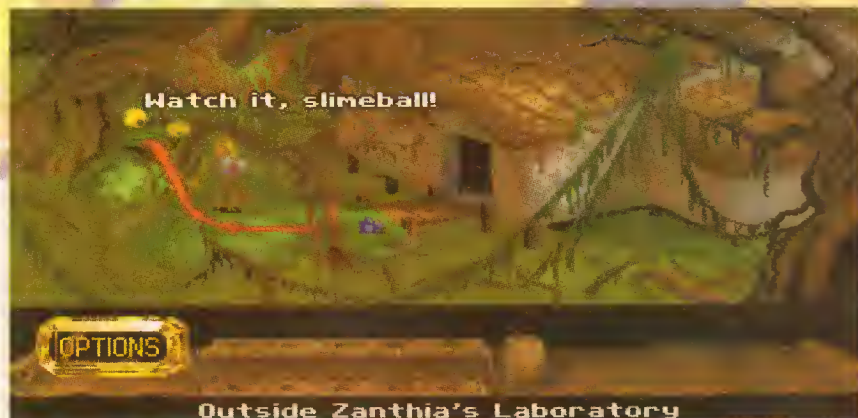
Po blisko tygodniu spędzonym z *The Hand of Fate* spokojnie mogę oświadczyć, że jest to jeden wielki puzzle, który stanowić może wyzwanie dla najlepszych. Jeśli znasz pierwszą część, z pewnością odnajdziesz tutaj wiele znajomych miejsc i postaci, jak na przykład ropuchę zamieszkującą bagno tuż obok domu Zanthii. Nie wszystko jednak, co wówczas było groźne, jest niebezpieczne i teraz. Wspomniana wyżej ropucha zachowuje się w obecności Zanthii jak potulny baranek, choć dla Brandona spotkanie z nią kończyło się tragicznie.

Koncepcja gry nie jest skomplikowana. A skoro o tym mowa, uwaga w kwestii formalnej skierowana do wszystkich "bezmyszkowców" - bez tego przyrządu nie da się po prostu grać. Trzy czwarte zabawy to czynność wskazywania kursorem różnych miejsc na ekranie, a klawiatura w tym przypadku byłaby zbyt nieporęczna.

Wróćmy jednak do głównego tematu. Ekran gry podzielony został na trzy części. Wskazując klawisz znajdujący się u dołu po lewej, możesz wejść do menu i dokonać operacji dyskowych, ustalić szybkość poruszania się, głośność muzyki, itp. Obok znajduje się "kieszeń" Zanthii, w rzeczy samej bardzo funkcjonalna, gdyż mieszcząca 20 przedmiotów. Jeszcze bardziej na prawo znajduje się miejsce przewidziane dla księgi czarów oraz kociołka Zanthii. Obydwa te przedmioty pojawiają się tam, gdy tylko je odnajdziesz, na początku gry musisz się jednak obejść bez nich. Dla przypomnienia, są one przewidziane do tworzenia eliksirów. W księdze znajduje się, niestety, tylko sześć przepisów na magiczne preparaty, gdyż jak sam się przekonasz, ktoś wyrwał z niej większość kartek. W każdym przepisie podane zostały składniki niezbędne do przyrządzenia danego eliksiru, które same w sobie są dosyć oryginalne: od cisk stopy żaby, zapach jajek, łzy krokodyla, powiew wiatru. Ich zdobycie stanowi jeden z głównych problemów całej gry. Gdy uda Ci się zgromadzić przynajmniej część z nich, możesz spróbować swoich sił w magii. Potrzebne przedmioty lub substancje należy wysypać do kociołka i poczekać, co z tego wyniknie. Z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, że często nic lub zamiast oczekiwanych rezultatów, w kociołku pojawiają się gapiące się w ciebie oczy, tudzież wypęła z niego zielona macka - jak widać magia bywa kapryśna. Gdybyś przypadkiem potrzebował czystej wody w kociołku, spuść starą, służy do tego wajcha z boku. Po chwili automatycznie napełni się on świeżą. Drobiazg, a cieszy.

Centralne miejsce zajmuje, oczywiście, główny ekran gry. Na nim to wskazujesz, w które miejsce Zanthia ma się udać, które przedmioty chcesz wziąć lub ewentualnie użyć. Wszystko odbywa się za wskazaniem kursora. Podobnie ma się sprawa z całą plejadą innych postaci, które w trakcie gry przewiną się na ekranie, a z którymi na pewno będziesz chciał porozmawiać.





Na nie także wystarczy najechać kurosem, aby zaczęły coś mówić. Porozumiewanie się jest ograniczone, gdyż nie masz możliwości prowadzenia rozmów tak, jak Ty byś tego chciał. Twoja rola polega jedynie na czytaniu pojawiających się na ekranie słów i naciskaniu klawisza myszki. Uważam jednak, że niedogodność ta z nawiązką rekompensowana jest przez zawarty w dialogach humor. Nie tylko w nich zresztą. **The Hand of Fate** obfituje w różnego rodzaju zabawne sytuacje. Jeśli chcesz na przykład posłuchać jak płacze krokodyl, daj mu cebulę, a jeśli usłyszeć jak się śmieje, połaskocz go piórkiem. Uważam, iż od strony humoru faceci z **Westwood** błysnęli, podobnie jak w dziedzinie grafiki, animacji i dźwięku, ale to jest moje prywatne zdanie.

Wiesz już mniej więcej tyle, ile ja wiedziałem, gdy siadałem do gry. Znasz początek tej dziwnej historii (Kyrandia rozplywa się w nicość piksel po pikselu) oraz znasz przypuszczalne zakończenie (Kyrandia przestaje się rozplywać). Pomiędzy tymi dwoma granicznymi punktami każdego Gracza czekają długie tygodnie żmudnych poszukiwań, prób i błędów. Wcale nie przesadzam (no, jeśli ktoś ma pod nosem rozwiązanie, to nie ma o czym gadać). Wydaje się jed-

nak, iż programiści z **Westwood** oczekują zbyt wiele od amatorów dobrej zabawy przy komputerze, nawet jeśli niektórzy z nich, uwielbiają wprost rozwiązywanie wyjątkowo zawiłych zagadek. Jakkolwiek do zakończenia **The Hand of Fate** zostałem mi, jak przypuszczam, jeszcze spory kawałek, to jednak już teraz odnoszę wrażenie, iż



zamiast odprężającej zabawy, wdepnąłem we wpędzający w depresję psychopatycznie - maniacko - masochistyczny eksperyment firmy **Westwood** mający sprawdzić odporność współczesnego człowieka na ciągłe niepowodzenia. Panowie, trochę luzu!

Osobiście bynajmniej nie mam

zamiaru ułatwiać nikomu życia, bo wszelkie takie ułatwianie zazwyczaj psuje całą przyjemność wygranej. Na pocieszenie jednak powiem, gdzie można znaleźć księgę czarów oraz kociątek. Wychodząc z domku Zanthii, kieruj się cały czas w jedynym możliwym do obrania kierunku, aż znajdziesz planszę z dwoma mięsożernymi roślinami. Jest tam pień zrąbanego drzewa, a w środku znajduje się księga. Idź dalej w górę do następnej planszy, w lewo i jeszcze raz w lewo. Powinieneś znaleźć ekran z ruchomymi piaskami. Na krawędzi stoi popielowane drzewo. Jeśli je popchniesz, przewróci się i będziesz mógł przejść do planszy na lewo. Znajdziesz tam drzewo z dziuplą, a w środku kociątek. Dalej radź sobie sam. Podstawy już masz.

Reasumując, **The Hand of Fate** programem roku raczej nie zostanie ze względu na stopień trudności. Z pew-



nością może jednak liczyć na duże powodzenie w kręgu miłośników ostrego myślenia, tego bowiem w grze nie brakuje. Tym natomiast, którzy preferują bardziej relaksową opcję spędzania wolnego czasu proponuję przynajmniej przyjrzenie się próbkom grafiki z programu, bo co by nie mówić, stanowi ona jeden z głównych walorów gry.

Piotr Orcholski





Producent: Sensible Software

Chyba każdy zna gry firmy Sensible Software, a zwłaszcza tę "naj" - *Sensible Soccer*. Ostatnio ta właśnie firma wydała następny świetny produkt o nazwie *Cannon Fodder*. Gra nie jest kolejną piłką nożną, ale super strzelaniną. Do gry wprowadza Cię wspaniała czołówka - dowcipne fotografie autorów i naprawdę świetna muzyka potrafią zachęcić nawet najbardziej oświeconego gracza.

Zasady gry są proste. Dowodząc grupką komandosów, musisz wypełnić szereg misji. Autorzy prawdopodobnie doszli do wniosku, że po sukcesie *Sensible Soccer* nie warto zmieniać wyglądu i wielkości postaci występujących w grze, więc Twoimi żołnierzami będą piłkarzykopodobne, lemmingoidalne ludziki. Ich liczba jest uzależniona od rodzaju misji.

Obsługa gry jest o tyle łatwa, że posługujesz się tylko myszką. Za pomocą lewego przycisku (strzałka) sterujesz oddziałem, natomiast prawym (celownik) oddajesz ogień, przy czym amunicja do karabinów nigdy się nie kończy. Oba przyciski równocześnie (trzymając najpierw prawy, a następnie wciskając lewy) dają efekt rzutu granatem lub też wyrzutu z bazooki

(coś w stylu ręcznej wyrzutni rakiet), ale żeby użyć wyżej wymienionego sprzętu, musisz najpierw go znaleźć i zebrać. Granaty są w skrzynkach, natomiast bazooki w czymś, co przypomina kształtem beczkę. Poza tym, oprócz zwykłego poruszania się, możesz korzystać np. z porzuconego wozu (wsiąda się do niego, naprowadzając strzałkę na samochód i klikając lewym przyciskiem myszki, wysiada się - klikając ponownie).

Cała gra składa się z 4 ekranów. Pierwszy z nich przedstawia wzniesienie z ciągnącą się u jego stóp drogą. Jest to miejsce rekrutacji nowych żołnierzy, a na wzgórzu - miejsce ich pochówku. Po każdej udanej misji szeregi Twojej armii zasilą 15 nowych ochotników gotowych w każdej chwili (tzn. po porażce poprzedników) przystąpić do akcji. Po lewej stronie znajdują się nazwiska żołnierzy poległych w misji oraz powołanych do kolejnego zadania. U góry ekranu widnieje napis *Home* - *Away* przedstawiający stan poległych po jednej i drugiej stronie (*Home* - liczba Twoich żołnierzy, *Away* - liczba ofiar przeciwnika). Autorzy potraktowali tę część w dość dowcipny sposób, przed-

stawiając rezultat gry w formie wyniku piłkarskiego (czyżby aluzja do *Sensible Soccer*?). Ponadto w obu górnych narożnikach znajdują się ikony dyskielek, symbolizujące zgrywanie obecnego stanu gry - *Save* (po prawej stronie) oraz wgrywanie zapisanego wcześniej stanu - *Load* (po lewej stronie). W opcji *Save* masz możliwość skorzystania z opcji *Format*, co jest szczególnie korzystne, jeżeli wcześniej nie przygotowałeś sobie dysku do zapisów.

Drugi ekran jest tylko komentarzem do kolejnej misji i składa się wyłącznie z krótkiej animacji - lot helikoptera w różnych sceneriach. Warto tu zaznaczyć, że szata graficzna tego fragmentu została bardzo ładnie wykonana.

Trzeci ekran informuje Cię o miejscu akcji, rodzaju misji, zadaniach (najczęściej spotykane, to zabić wszystkich żołnierzy lub zniszczyć budynki wroga, zdarzają się jednak także rozkazy ochrony ludności cywilnej) oraz ilości żołnierzy powołanych do wykonania zadania i ilości rekrutów, którymi dysponujesz. Jeżeli wykorzystasz wszystkie swoje siły, wówczas następuje zakończenie gry.

Ostatnim i zarazem najważniejszym jest zasadniczy ekran gry. Dzieli się on na ekran główny (większy), na którym rozgrywana jest cała akcja oraz ekran oddziału (mniejszy), który składa się z dwóch części. W jego lewym dolnym rogu znajduje się ikona wywołania mapy - krzyżyk oznacza miejsce pobytu Twojej aktywnej jednostki. W lewym górnym rogu znajdują się "belki" z nazwiskami Twoich ludzi. Jeden z nich dowodzi całą drużyną, a reszta posłusznie porusza się za dowódcą. Swoją oddział możesz rozdzielić na grupy (nawet jednoosobowe). Aby tego dokonać, musisz kliknąć na wybranym nazwisku (zostanie podświetlone), a potem kliknąć na górną ikonę symbolizującą sztandar całej jednostki. Wówczas nastąpi nadanie



Designed by
Sensible Software.





pododdziałowi własnego sztandaru i odłączenie żołnierza lub żołnierzy od głównego oddziału. Chcąc kierować na przemian jedną bądź drugą grupą, musisz kliknąć na którąś z ikon-sztandarów. Zebranie grup w jednym miejscu powoduje ich automatyczne połączenie się w oddział. Po obu stronach każdej "belki" z nazwiskiem żołnierza widnieją dwie kolejne ikony - granat i bazooka. Przy każdej z nich znajduje się liczba symbolizująca ich zapas (ilość granatów lub rakiet). Chcąc użyć któryś z nich, konieczne należy podświetlić wybrany rodzaj broni (jak już wspomniałem, w celu użycia należy wcisnąć dwa przyciski myszy równocześnie).

W grze czekają Cię 24 misje, większość składająca się z kilku podmisji. Po każdej zakończonej akcji bohaterowie zostają nagrodzeni awansem, a Twoje szeregi zasilane są przez 15 nowych rekrutów. Jeżeli na polu walki zginą jacyś Twoi żołnierze, wówczas również ukaże się lista poległych. Misje są bardzo zróżnicowane. Sprawdza się tutaj zasada - im dalej w las, tym ciemniej.

Na koniec kilka praktycznych porad:

W trakcie poszczególnych misji spotkasz się z wrogiem świetnie wyszkolonym i uzbrojonym. Najczęściej jest on przyćmiony w najciemniejszych zakamarkach i nim się spostrzeżesz, już zostaje wystrzelona w Two-

im kierunku rakietą. Na szczęście, można nagrywać każdą misję, więc przejście następnej to tylko kwestia czasu.

Musisz starać się oszczędzać zarówno granaty, jak i bazooki, używając częściej karabinu, może się bowiem zdarzyć, że do ukończenia misji konieczne będzie zniszczenie budynku, a Ty nie będziesz już miał "cięższej" amunicji (karabinem nie da się zniszczyć żadnego budynku).

W większości misji musisz przeprawić się przez wodę. Powinieneś pamiętać, że broń można używać tylko na mieliźnie, więc najpierw sprawdź, czy uda Ci się przeprawić przez rzekę, zanim nadciągnie wróg. Oczywiście, sam wykorzystuj ten element taktyczny w stosunku do wroga, co może nie jest humanitarne, ale za to skuteczne.

Najgorsi są strzelcy uzbrojeni w bazooki - aby ich zniszczyć, należy albo zestrzelić ich z własnej bazooki, albo podejść bliżej i trafić ich granatem, albo też zmieniając cały czas kierunek marszu podejść do nich i zastrzelić z karabinu (ostatni ze sposobów jest szczególnie przydatny, gdy dysponujesz niewielką ilością amunicji).

Trudniej strzela się z samochodu, ponieważ trzeba się jeszcze nauczyć nim kierować, ale niekiedy nie masz innego wyjścia i żeby ukończyć misję, musisz skorzystać z wozu.

Powinieneś uważać na opis celu misji, gdyż w trakcie jej wypełniania

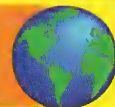
możesz spotkać ludność cywilną, a Ty nie będziesz wiedział, czy masz jej bronić, czy też ją unicestwić. Można co prawda zorientować się w sytuacji, obserwując zachowanie cywilów, ale zazwyczaj kosztem jest zmniejszenie liczebności Twojego oddziału.

Podsumowując, **Cannon Fodder** jest naprawdę rewelacyjny. I to pod każdym względem - zarówno rozwiązań graficznych, jak i efektów dźwiękowych i muzyki. Niektórych graczy może zniechęcić fakt, że gra jest dosyć trudna, ale czy komuś podobałaby się rzecz, którą można ukończyć w jeden dzień?

Pozostaje mi już tylko życzyć sukcesów w masakrze wroga w nowym 1994 roku.

Arkadiusz Matczyński

ZRĘCZNOŚCIOWA



1MB
również AGA



Producent: Europress Software

Nie tak dawno pewien mój znajomy, świeżo upieczony posiadacz pece-ta, poprosił mnie o kilka gier. Jest to rzecz normalna, gdyż prędzej czy później każdemu znudzi się używanie swojego komputera tylko w tak zwanych "celach profesjonalnych" i zastosuje go zgoła nieprofesjonalnie, czyli do gier. W przypadku mojego znajomego stało się to wcześniej, w rezultacie czego trafił do mnie. Szybko okazało się jednak, że nie był on zupełnie "zielony" w tej dziedzinie. Udowodnił to, wymieniając jednym tchem kilkanaście tytułów gier, na które miał ochotę, a które obiecałem mu w miarę szybko dostarczyć (czego to się nie robi dla przyjaciół). Przez kilka następnych dni dzwoniłem po moich znajomych tak, że w przeciągu tygodnia zgromadziłem obiecane tytuły. Był tam *Lotus*, *Test Drive*, *Grand Prix Unlimited*, *Formula 1 Microprose* i inne gry, same znane tytuły z jednym jednakże wyjątkiem. O *Rally* firmy **Europress Software** nic bowiem do tej pory nie słyszałem, podobnie zresztą, jak i o samej firmie, a szkoda, ponieważ gra jest bardzo nie-

typową próbą przybliżenia miłośnikom gier komputerowych realiów wyścigów samochodów. Oczywiście, gier o tematyce rajdowej powstało i powstaje bardzo dużo, nie spotkałem jednak żadnej, która podejmowałaby temat rajdu Safari, czy też wyścigu dookoła Anglii.

Informacyjni z **Europress Software** włożyli dużo wysiłku, aby ich produkt jak najwierniej odtwarzał specyfikę rajdów terenowych (przynajmniej takie jest zdanie ignoranta w tej dziedzinie, za którego się uważam). Już pierwsze kilkadziesiąt minut spędzonych przed komputerem pozwoliło mi zauważyć, iż tego typu zawody to przede wszystkim wyścig z czasem. Natomiast znacznie mniej ma się tutaj do czynienia z wyprzedzaniem innych zawodników, jak to się dzieje choćby w Formule 1. Wynika to głównie z faktu, iż uczestnicy wyścigu nie startują równocześnie, lecz w kilkuminutowych odstępach. Jedyne najlepsze są w stanie nadrobić ten czas, ich jest jednak na tyle mało, że jazda "łeb w łeb" należy do rzadkości.

Rajdy terenowe są znacznie dłuż-

sze, niż Formuły 1, często kilkunastodniowe. Na szczęście, w trakcie tworzenia programu przyjęto "zdrowy" przelicznik czasowy tak, że etapy pomiędzy poszczególnymi punktami kontrolnymi trwające w rzeczywistości około godziny, dla gracza nie będą dłuższe, niż około 5 minut, średnio licząc, oczywiście. Mimo tego, w sumie na pokonanie tylko pierwszego dnia rajdu dookoła Anglii będziesz potrzebował przynajmniej dwóch godzin, o ile wcześniej nie wypadniesz z wyścigu. Na przejechanie zaś całej trasy może nie wystarczyć dnia. Pomocna jest w takich przypadkach możliwość zgrania obecnego stanu gry na dysk.

Kolejna ważna cecha rajdów terenowych, o której powinien pamiętać w trakcie gry, to stan nawierzchni trasy, po której jedziesz. Śnieg, sypek piasek, błoto i mokry żwir - te rzeczy najczęściej będą Ci zastępować asfalt. Przed każdym etapem zostaniesz poinformowany, czego możesz się spodziewać na trasie. Przed wyruszeniem bardzo ważny staje się więc odpowiedni dobór opon. Masz do wyboru ogumienie przeznaczone do jazdy po śniegu (*SNOW*), błocie (*MUD*) oraz mokrym i suchym żwirze (*WET TARMAC/TARMAC*).

Oczywiście, duże znaczenie na przebieg rajdu ma również pogoda. Deszcz i śnieg nie są jeszcze takie straszne, jak mogłoby się wydawać - po prostu nie widać dobrze drogi i trzeba uważać na poślizgi. Karuzela zaczyna się natomiast w nocy. Światła samochodu są ustawione tak, że każdy zakręt najczęściej jest widoczny dopiero wtedy, gdy już się w nim znajdujesz. Jazda w takich warunkach nawet przy komputerze to prawdziwy auto-masochizm, a co dopiero mówić o prawdziwym rajdzie.

Jak już wspominałem, wyścigi terenowe trwają kilka dni i składa się na nie od kilku do kilkunastu dzień





nych lub nocnych etapów. Aby zaliczyć dany etap, kierowca jest zobowiązany przejechać przez wszystkie punkty kontrolne, trasę pomiędzy nimi musi jednak pokonać w ściśle określonym czasie, którego przekroczenie eliminuje go z dalszej walki. Po osiągnięciu punktu kontrolnego może dokonać przeglądu samochodu, lecz również i tym przypadku przysługuje mu ściśle określony limit czasowy. Rzecz ma się identycznie w **Rally**. Przed każdym wyruszeniem w trasę otrzymujesz zestaw danych dotyczący warunków pokonania danego odcinka:

- optymalny czas podróży do następnego punktu (**Time Travel**);
- dostępny czas podróży do następnego punktu (**Time Available**);
- godzinę startu (**Time Now**);
- godzinę, przed którą musisz osiągnąć kolejny punkt (**Time Check**).

Ponadto poinformowany zostajesz, ile minut możesz wykorzystać na naprawę samochodu (**Total Repair Time**).

Wszystkie te wyżej wymienione czynniki mają wpływ na grę, że tak powiem, od strony technicznej i ich celem jest większe urealnienie gry, ale tego typu zabiegi nie są niczym nowym, gdyż w swoich programach stosuje je wielu producentów. Bardziej oryginalnie prezentuje się strona estetyczna **Rally**, czyli grafika i dźwięk. W obydwu przypadkach autorzy postarali się o coś nowego. W kategorii grafiki jest to zastosowanie na szeroką skalę techniki bitmapowej. Począwszy od samej drogi, poprzez pobocza i kibiców, a na samochodach rywali skończywszy, wszystko opracowane zostało w postaci bitmap. Zdaje się, że jedynym widocznym na ekranie elementem "zwyczajnej" grafiki jest tablica rozdzielcza. Tak szerokie zastosowanie tej konwencji przedstawienia obrazu jest chyba pionierskim posunięciem w dziedzinie gier "rajdowych".

Co to oznacza dla gracza? Ano, niktogo nie muszę chyba przekonywać do jej zalet - widok na ekranie do zdżdenia (no, prawie) przypomina film, co z kolei znacznie podnosi klimat gry. Dodatkowy atut bitmap uwidacznia się przy uważnym oglądzie pobocza; akcja gruntownego zróżnicowywania krzewów i drzew, stojących tu i tam gapiów oraz innych elementów krajobrazu nareszcie wkroczyła i do tej kategorii gier. No cóż, oby tak dalej.

Efekty dźwiękowe stanowią osobną kategorię, za którą można by autorem programu przyznać wyróżnienie. Całe nieszczęście jednak w tym, iż owe "efekty" rozpoczynają się dopiero z chwilą przystawienia do Twojego komputera AdLib'a, Sound Blastera, czy innej, jeszcze lepszej karty dźwiękowej. Standartowy głośnik IBM nie oferuje, niestety, nic ponad buczenie. Sprawa wygląda zupełnie inaczej, jeśli posiadasz którąś z wspomnianych kart. Dźwięk, który słyszysz, generowany jest przez cztery oddzielnie pracujące kanały, przy czym w razie potrzeby każdy z nich możesz włączyć lub wyłączyć (klawisze F1-F4 plus Ctrl). Dwa pierwsze odpowiadają za odgłos pracy silnika oraz turbosprężarki. Trzeci to okrzyki wydawane przez Twojego nawigatora informujące Cię o sytuacji na trasie. Kanał czwarty symuluje różne dodatkowe efekty, które usłyszysz w trakcie gry: pisk hamulców, szum deszczu, grzmoty w czasie burzy, itp. Najciekawsze są oczywiście komendy Twojego nawigatora wydawane, niestety, w języku angielskim. Nie zniechęcaj się jednak. Szybko nauczysz się, co sygnalizują poszczególne słowa, zważywszy, że naprawdę pomaga to w grze.

Rally posiada również dobrze dopracowane Menu. Opcje, które w nim znajdziesz umożliwiają szeroki wybór wariantów, dzięki którym znacząco możesz zmniejszyć lub zwiększyć

stopień trudności zabawy. Są to następujące opcje:

1. **RALLY** - kontynuacja wyścigu.
2. **CONTROLS** - wybór karty dźwiękowej i sposobu kierowania.
3. **SETUP** - za pomocą dostępnych tutaj opcji możesz ułatwić sobie jazdę:

a) **headup display** - u dołu ekranu pojawia się obrotomierz i prędkościomierz.

b) **auto gear-box** - automatyczna skrzynia biegów. Po jej wyłączeniu przechodzisz do sterowania ręcznego. Dla Twojej wygody obok prędkościomierza umieszczona została lampka sygnalizująca, jaki bieg powinieneś w danym momencie wrzucić:

- kolor zielony - szybkość obrotów silnika bardzo mała (zmień bieg na niższy),

- kolor szary - stan optymalnej pracy silnika,

- kolor czerwony - zbyt duża szybkość obrotów (zmień bieg na wyższy),

- lampka miga na czerwono - groźba przegrzania silnika.

c) **auto brake** - automatyczny hamulec. Zmniejsza on prędkość Twojego samochodu do optymalnej, abyś mógł bezpiecznie pokonać zbliżający się zakręt. Dla nieco bardziej doświadczonych graczy automatyczny hamulec nie jest jednak zbyt wygodnym rozwiązaniem, gdyż nie pozwala przyspieszać na wirażach i uniemożliwia wchodzenie w zakręt poślizgiem.

d) **indestructable** - tutejszy odpowiednik "nieśmiertelności", Twój samochód nie psuje się zbyt szybko.

e) **display map** - podgląd trasy wyścigu.

f) **display pace notes** - na desce rozdzielczej pojawiają się komunikaty o trasie przed Tobą.

h) **speaking co-driver** - komunikaty o trasie, tyle że w formie mówionej.

i) **mirror displayed** - wsteczne lusterko.





4. **DISK** - operacje dyskowe.

5. **SETUP** - na ekranie ukazuje się lista kierowców biorących udział w wyścigu. Jest ich trzydziestu i w każdego z nich możesz się wcielić (ikona komputera zamienia się wówczas w ikonę kasku kierowcy). Masz prawo zaprosić też do zabawy grupę znajomych, gdyż autorzy **Rally** przewidzieli możliwość gry większej grupy osób, a licząc dokładnie - trzydziestu. W opcji **Setup** możesz ponadto przydzielić każdemu kierowcy jeden z pięciu proponowanych przez program samochodów: Toyotę, Forda, Lancię, Subaru lub Mitsubishi.

6. **PRACTICE** - praktyka przed zawodami na jednej z trzech możliwych tras: **EASY**, **MEDIUM** i **HARD**. Radzę spróbować tej ostatniej, gdyż panują na niej wymarzone warunki do zwiększania umiejętności jazdy: wąska droga, mnóstwo zakrętów i deszcz. Jeśli uda Ci się pokonać tę drogę, poradzisz sobie z większością etapów w prawdziwych zawodach.

7. **RESULTS** - tablica wyników z ostatniego rozegranego wyścigu z zaznaczoną pozycją wszystkich zawodników oraz ich stratą czasu do lidera.

8. **NEW RALLY** - rozpoczęcie nowego cyklu wyścigów.

Niektóre z wyżej wymienionych opcji oraz kilka dodatkowych dostępne są również z klawiatury w trakcie wyścigu:

F1 - wyświetlenie na ekranie obrotu- i prędkościomierza.

F2 - automatyczna skrzynia biegów.

F3 - automatyczna skrzynia biegów.

F4 - "nieśmiertelność".

F5 - informacje o stanie trasy wyświetlane na ekranie.

F6 - głos nawigatora.

F7 - wsteczne lusterko.

F8 - przełączenie trybu wyświetlania nawierzchni drogi z kolorowego na monochromatyczny.

F9 - jak wyżej, lecz dotyczy pobocza.

F10 - wyłączenie wszystkich efektów dźwiękowych.

F12 - wyłączenie efektu deszczu. Na ekranie nie widać wówczas padających na przednią szybę kropel, co znacznie poprawia widoczność, samochód nadal jednak prowadzi się jak w czasie ulewy.

Symbole przedstawiające niektóre z podanych wyżej opcji (F1-F7) widoczne są w prawym dolnym rogu ekranu. Aktywizacja lub dezaktywizacja jednej z nich powoduje odpowiednio zapalenie, bądź zgaszenie danego symbolu.

Na zakończenie mam jeszcze dwie uwagi na temat prezentowanego tutaj programu. Jak na razie wyrażałem się o nim tylko w sposób pozytywny. Myślenie jednak, iż jest on całkowicie pozbawiony wad byłoby błędem. Przede wszystkim należy zaznaczyć trudności, jakie możesz napotkać w prowadzeniu samochodu. O ile bowiem sterowanie za pomocą joysticka nie naszcza zbyt wielu kłopotów, o tyle kierowanie z klawiatury szybko staje się męczące. Nie chodzi mi tutaj o rozkład klawiszy sterujących, który sam w sobie jest całkiem wygodny (A, Z, <, >, SPACE), ile o fakt, iż nie reagują one dostatecznie płynnie na naciśnięcie. Odnosi się to szczególnie do klawiszy lewo/prawo. Na ekranie wygląda to tak, iż po naciśnięciu jednego z nich kierownica obraca się początkowo o niewielki kąt, co nie wystarczy jednak do pokonania zakrętu,

by po chwili wykonać bardzo ostry obrót, co często kończy się wjechaniem na pobocze. Radzenie sobie z tą skłonnością klawiszy do przesterowania wygląda tak, iż po wykonaniu skrętu musisz szybko odbijać w drugą stronę, by nie wypaść z trasy. W praktyce taka jazda przypomina jednak bardziej zygakowanie pijanego, niż prowadzenie sportowego samochodu.

Drugi problem, który na pewno zmartwi niektórych Czytelników, to sprawa odpowiedniego komputera. Nie ma co ukrywać, że programy wykorzystujące grafikę bitmapową potrzebują komputerów o "słusznej" mocy obliczeniowej. Podobnie rzecz ma się z **Rally**. Aby móc w pełni docenić wszystkie zalety programu, proponowałbym użycie co najmniej maszyny klasy IBM 386 DX. W przeciwnym razie zamiast płynnej animacji zobaczysz coś, co ja nazywam "skokami kangura", a co jest przesuwającym się niejako klatka po klatce obrazem trasy. W takich warunkach wrażenie szybkiej jazdy natychmiast "siada" i zamiast przyjemności można się tylko zdrowo zdenerwować. Jeśli mimo wszystko ktoś chciałby jednak spróbować swoich sił w **Rally**, może wyłączyć dźwięk, oraz przejść do monochromatycznego trybu wyświetlania nawierzchni trasy i poboczy. Odciąża to w pewnym stopniu procesor tak, iż animacja wygląda nieco lepiej. Najlepszym posunięciem byłoby jednak kupno szybszego komputera.

Kończąc, raz jeszcze chciałbym zachęcić wszystkich, jeśli nie do gry, to przynajmniej do rzucenia na nią okiem. Jestem jednak pewien, iż **Rally** szybko zdobędzie uznanie, jeśli nie z powodu jakości gry, to choćby ze względu na nową technikę obrazowania ruchu.

Piotr Orcholski

PS. Opis oparto o wersję gry na komputerze klasy IBM.



SKLEPI SKLEPI SKLEPI

DROGI CZYTELNIKU!

Na stronach 31 i 34 zamieszczamy listę gier, którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne, wszystkie zaopatrzone w polskojęzyczną instrukcję obsługi.

Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na pocztę lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

UWAGA! Nie przyjmujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

UWAGA! Symbol "*" w cenniku oznacza, że program jest w tej chwili niedostępny.

W związku z wprowadzeniem podatku VAT informujemy, że wszystkie ceny w SKLEPIE ŚGK wzrosły o ok. 22% ich poprzedniej wysokości.

Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
1.	Aces of the Pacific	PC	Electronic Arts	3.5"	min. 386 SX, 2Mb, VGA	*
2.	AV-8B Harrier Assault	PC	Domark	3.5"	min. 386 SX, 2Mb	550.000,-
3.	AV-8B Harrier Assault	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	550.000,-
4.	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	3.5"	2 Mb RAM, VGA	*
5.	Car and Driver	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	480.000,-
6.	Carriers at War	PC	SSG	3.5"	VGA	430.000,-
7.	Castles II	PC	Electronic Arts	3.5"	1Mb	*
8.	Civilization	AMIGA	MicroProse	3.5"	EGA, VGA	520.000,-
9.	Civilization	PC	MicroProse	3.5", 5.25"	1Mb	550.000,-
10.	Desert Strike	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	VGA	430.000,-
11.	Fairy Tales	PC	Sierra	3.5"	VGA	580.000,-
12.	F117A	PC	MicroProse	3.5"	VGA	*
13.	Global Effect	PC	Millennium	3.5", 5.25"	VGA	*
14.	Gunship 2000	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	600.000,-
15.	Gunship 2000	PC	MicroProse	3.5"	VGA	600.000,-
16.	Incendible Machine	PC	Sierra	3.5"	386SX, VGA	430.000,-
17.	King's Quest V	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb, HDD lub 2 FDD	*
18.	King's Quest V	PC	Sierra	5.25"	VGA, min. 10Mb HDD	*
19.	King's Quest VI	PC	Sierra	5.25"	VGA, min. 10Mb HDD	700.000,-
20.	Larry I	PC	Sierra	5.5"	VGA	510.000,-
21.	Larry I	AMIGA	Sierra	5.5"	1Mb	510.000,-
22.	Larry V	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA	720.000,-
23.	Larry V	PC	Sierra	3.5"	VGA	680.000,-
24.	Larry V	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb	680.000,-
25.	Lure of the Temptress	AMIGA	Virgin Games	3.5"	VGA	490.000,-
26.	Lure of the Temptress	PC	Virgin Games	3.5"	VGA	490.000,-
27.	Magic Candle II	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	386-16, 2Mb, 3.5 HDD, VGA	*
28.	Michel Jordan in Flight	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	*
29.	Populous II	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	470.000,-
30.	Populous II	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1 Mb	300.000,-



STYCZEŃ

P W Ś C P S N

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

LUTY

P 7 14 21 28

W 1 8 15 22

Ś 2 9 16 23

C 3 10 17 24

P 4 11 18 25

S 5 12 19 26

N 6 13 20 27

MAJ

P 2 9 16 23 30

W 3 10 17 24 31

Ś 4 11 18 25

C 5 12 19 26

P 6 13 20 27

S 7 14 21 28

N 1 8 15 22 29

CZERWIEC

P W Ś C P S N

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

WRZESIEŃ

P W Ś C P S N

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

PAŹDZIERNIK

P W Ś C P S N

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

A D 1 9 9 4

MARZEC

P	W	Ś	C	P	S	N
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

KWIECIEŃ

P	W	Ś	C	P	S	N
	4	11	18	25		
5	12	19	26			
6	13	20	27			
7	14	21	28			
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24			

LIPIEC

P	W	Ś	C	P	S	N
	4	11	18	25		
5	12	19	26			
6	13	20	27			
7	14	21	28			
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24			

SIERPIEŃ

P	W	Ś	C	P	S	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

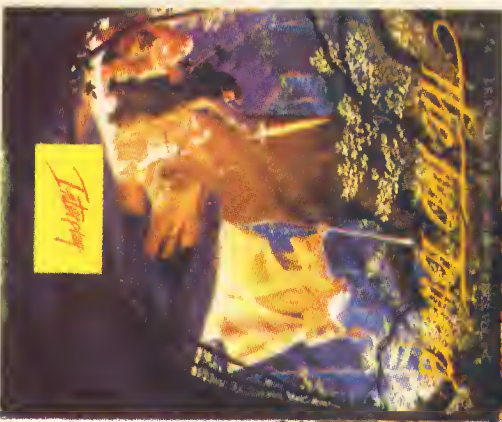
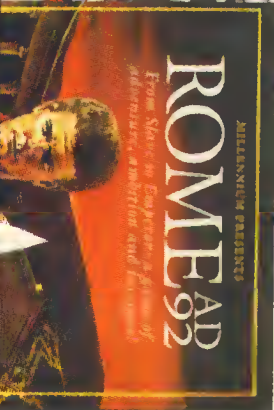
LISTOPAD

P	W	Ś	C	P	S	N
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

GRUDZIEŃ

P	W	Ś	C	P	S	N
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Simple Simple Simple



Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
31.	Prince of Persia	PC	Domark	3.5", 5.25"	Herc., EGA, VGA	110.000,-
32.	Quest for Glory III	PC	Sierra	3.5"	AT, MCGA, VGA	590.000,-
33.	Rome AD 92	PC	Millennium	3.5"	VGA	400.000,-
34.	Rex Nebular	PC	MicroProse	3.5"	640Kb RAM, VGA, MCGA	600.000,-
35.	Silent Service II	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	*
36.	Strike Commander	PC	Origin	3.5"	386-25, 4 MB, 27 HDD, DOS 5.0	800.000,-
37.	Theatre of War	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	2Mb (SVGA), 640Kb (VGA)	250.000,-
38.	Two Tower	PC	Electronic Arts		VGA	430.000,-
39.	Ultima VII	PC	Electronic Arts		VGA	740.000,-
40.	Ultima Underworld	PC	Electronic Arts		VGA	700.000,-
41.	Wing Commander II	PC	Electronic Arts	3.5"	386 SX, 2Mb, VGA	*
42.	Wings of Fury	PC	Domark	3.5", 5.25"	Herc., EGA, VGA	110.000,-
43.	Xenobots	PC	Nova Logic	3.5"	AT, 1 MB VGA	510.000,-

KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ

44.	Chuck Yeager's Air Combat	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	260.000,-
45.						
46.						
47.	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA, VGA	250.000,-
48.	Birds of Prey	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1Mb	250.000,-
49.	Heroes of the 357th	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA, VGA	250.000,-
50.	MIG 29M	PC	Domark	3.5"	EGA, VGA	250.000,-
51.	MIG 29M	Amiga	Domark	3.5"	1Mb	250.000,-

PROGRAMY UŻYTKOWE

52.	Shadowlands	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	250.000,-
53.	Shadowlands	PC	Domark	3.5"	EGA, VGA	250.000,-
54.	Ort 3-4-5 (ortografia)	PC	IPS CG	3.5", 5.25"	Herc., EGA, VGA	190.000,-
55.	Mno 3-4-5	PC	IPS CG	3.5", 5.25"	Herc., EGA, VGA	150.000,-



SHADOWCASTER

Producent: Origin

Świeta! Nowy Rok za nami, czas więc zabrać się do pracy, to znaczy do radosnej, kilku(dziesięcio)godzinnej zabawy przed ekranem komputera, w czasie której rozgryziony zostanie kolejny program. Przynajmniej tak ja to rozumiem. Jest to zajęcie o tyle chwalebne, że wielu właścicieli komputerów nie może swojemu hobby poświęcić wystarczającej ilości czasu lub też nie wytrzymuje kondycyjnie trudów wielodniowych sesji przed monitorem, co w sumie na jedno wychodzi, gdyż nie mogą osiągnąć upragnionego końca. Pomoc stanowią wówczas wskazówki kogoś, kto zrobił to już wcześniej i gotów jest podzielić się swoimi spostrzeżeniami na ten temat z bracią komputerową. Dzisiaj mam na składzie coś specjalnego.

Wszyscy pamiętamy chyba słynny swego czasu *Wolfenstein 3D* czy stanowiący jego kontynuację *Spear of Destiny* (prezentowany na łamach ŚGK). Programiści z firmy *Apogee* zaprezentowali w tych programach nowy system zabawy. Polegał on na prowadzeniu gry z punktu widzenia osoby poruszającej się w całkowicie płynnie animowanym świecie. Wówczas stanowiło to całkowity przełom w dziedzinie gier komputerowych. System ten umożliwił w znacznie większym stopniu oddanie wrażenia rzeczywistości, czego mniej lub bardziej udane próby podejmowane były już na komputerach ZX Spectrum czy Commodore 64 (weźmy na przykład *ALIENS*). Zabieg ten w zupełności wystarczył, aby zapewnić grom *Spear of Destiny* oraz *Wolfenstein 3D* sukces rynkowy, pomimo iż fabuła tych programów była bardziej niż prosta - ot, strzelanina w lepszej oprawie graficznej. To czego brakowało tym programom to możliwość większego oddziaływania na ota-

czający postać świat. Nie mam tutaj na myśli zabijania (bo to także można nazwać oddziaływaniem na otoczenie), lecz takie rzeczy, jak zbieranie/wyrzucanie przedmiotów, czy też rozmowa z napotkanymi postaciami (nawet jeśli nie byłby to zbyt skomplikowany dialog).

Niedopatrzniem tym zajęli się, przynajmniej częściowo, programiści z firmy *Origin*. Owocem ich starań jest *Shadow Caster*. Program ten stanowi całkiem udane połączenie pomysłu zaczerpniętego z *Wolfenstein'a 3D* z licznymi elementami fantasy oraz własnej oryginalnej idei programistów z *Origin*. Konwencje fantasy reprezentuje przede wszystkim kilkanaście rodzajów stworzeń, które spotkasz na swojej drodze: latających, pełzających, pływających, z nuzącą regularnością obdarowywanych przez Naturę nadprzyrodzonymi szponami i kłami lub innych groźnie wyglądających zrogowaceń. Pomysłowość ludzka w tej dziedzinie nie zna granic. Nie muszę dodawać, że znakomita ich większość będzie reagować alergicznie na Twój widok.

O tym, co w grze jest nowe, możesz dowiedzieć się z introdukcji. Opowiada ona, jak to pewnego wieczoru Twój dziadek nabrał ochoty do zwierzeń i wyjawiał Ci tajemnice Twojego rodowodu. Oświadczył, iż obaj pochodzicie z innego wymiaru. Zamieszkujące go istoty posiadają, a raczej posiadały zdolność zmiany kształtu. Doszło jednak między nimi do rozłamu na Dobrych i Złych, czego rezultatem była bratobójcza wojna. W jej wyniku większość tej wspólniejszej rasy wyginęła, a umiejętność zmiany kształtu uległa niemalże całkowitemu zanikowi. Niedobitki Dobrych schroniły się w sekretnych miejscach. Na nie-

szeście ocalał także jeden ze Złych o imieniu Veste i wkrótce zaczął niepokoić swoich współbraci. Posiadał przy tym taką moc, że nikt nie mógł mu przeszkodzić. Twój dziadek przeniósł Cię do innego wymiaru, prawdopodobnie na Ziemię, żebyś tutaj mógł spokojnie osiągnąć wiek dojrzały, nie niepokojony przez Veste'a. Z Twoim życiem wiąże on nadzieje na ponowny rozkwit całej rasy. Jednak nawet bogowie, którzy mogą przepowiedzieć przyszłość każdego dziecka, nie są w stanie odkryć ścieżek Twojego przeznaczenia. Opowieść dziadka kończy się w momencie, gdy wielki, zębaty potwór wpada do pokoju i atakuje go. Na szczęście, Twojemu dziadkowi udaje się teleportować Cię wcześniej do tajemniczego miejsca położonego gdzieś w górach.

Wszystkie te wydarzenia stanowią kanwę, na której osnuto całą fabułę programu. Sama gra rozpoczyna się w sposób dosyć gwałtowny, bo od starcia z uzbrojoną w potężne szpony bestią. Kilka celnie wymierzonych kopnięć wystarczy jednak, aby ostudzić jej apetyt. Gdy już zdobędziesz swobodę ruchu, rozejrzyj się. Od razu zauważysz, iż jakkolwiek *Shadow Caster* czerpie wiele z *Wolfenstein 3D*, to prezentowana tutaj grafika i animacja stoi na znacznie wyższym poziomie. Już samo przesuwanie kadru jest bardziej płynne - i to zarówno w trakcie ruchu naprzód, jak i obracania się. Oczywiście, uzależnione jest to częściowo od szybkości Twojego komputera. Gdyby coś szło nie tak jak powinno, możesz spróbować zmniejszyć płaszczyznę (patrz: niżej).

Shadow Caster bardzo dobrze oddaje wrażenie głębi i trójwymiarowości tego, co na ekranie, choć autorzy nie ustrzegli się od małej nieścisłości. Mianowicie, postanowili chyba ułatwić sobie życie i wszystkie przedmioty, które znajdziesz na swojej drodze, wyposażyli można by rzec tylko w jedną stronę. Jeśli stoisz, powiedzmy przed prostokątną skrzynią, możesz zobaczyć tylko jej dłuższy bok. Obojętnie, w jaki sposób nie staralbyś się jej obejrzeć, skrzynia obróci się zawsze frontem do Ciebie. Chwilami jest to denerwujące, gdyż psuje efekt realności. Z drugiej strony poprawiono znacznie takie szczegóły pola gry, jak na przykład drzewa czy krzaki. W końcu ktoś zadbał o to, aby wszystkie nie były identyczne!

Wiele uwagi przywiązano do tego, aby gracz zbyt szybko nie zaczął się nudzić jednostajnym wystrojem wnętrza.



Jak olwiew każdy z poszczególnych etapów gry utrzymany jest w jednym i tym samym stylu, to jednak ich różnorodność zadowoli chyba każdego. W grze znajdziesz takie formy architektoniczne, jak świątynie, parki, kopalnie, zamki, podwodne groty i wiele innych.

Wszystkie chwytły graficzne wspomagane są przez odpowiednio dobraną oprawę muzyczną. Każdy etap gry posiada swój własny motyw dźwiękowy, dzięki czemu nie grozi Ci utrata sluchu od monotonnej do przesady melodii. Program prezentuje również niezłej jakości efekty dźwiękowe, jak odgłosy walki, skrzypienie otwieranych drzwi, kanonada wybuchów, czy też bulgot, jaki wydaje z siebie Twoja postać, tonąc w wodzie. Tutaj mam smutną wiadomość dla wszystkich, którzy nie posiadają Sound Blastera - gra współpracuje tylko i wyłącznie z tą kartą. Posiadacze PC Speakera i AdLib'a będą musieli obejść się smakiem.

Po załadowaniu gry wita Cię główne menu programu. Korzystając z niego, możesz zagrać/nagrać Twoje obecne położenie w grze, rozpocząć nową zabawę, ustalić poziom trudności, itp. Bardzo pomocna jest możliwość dodania własnego komentarza do zgrywanej sytuacji. Stanowi to nieocenioną pomoc, gdy wracasz do przerwanej zabawy po dłuższym czasie i dokładnie nie pamiętasz, co się ostatnio w niej wydarzyło. Drobiazg, a cieszy.

EKRAN GRY

Ekran gry, w zależności od wybranej przez Ciebie opeji, podzielony jest na dwie lub trzy części. Pierwsza opeja zapewnia swobodny wgląd do kieszeni Twojego bohatera, jednak kosztem okrycia obszaru ekranu przewidzianego na pole kadru. Wielkość kadru, jak już mówiłem, można regulować tak długo, aż szybkość i płynność animacji będzie zadowalająca. Po trzecia to ze sobą pewne niewygody, gdyż w rezultacie możesz otrzymać naprawdę mały ekran gry. Z czegoś trze-



ba jednak zrezygnować. Opeja druga zapewni duży, a przez to bardziej wyraźny, kadr. Tracisz jednak przez to bezpośredni dostęp do dzwiganych przez Kirta (tak się nazywasz) przedmiotów. Przejścia od jednego układu do drugiego dokonuje się za pomocą umieszczonych u góry ekranu przycisków (obok twarzy postaci).

Także u góry znajdują się dwa kolorowe paski: niebieski i czerwony. Pierwszy z nich (niebieski) symbolizuje Twoją moc niezbędną przy korzystaniu ze specyficznych dla każdej rasy umiejętności. Pasek drugi (czerwony) przedstawia ilość posiadanej energii życiowej; gdy spadnie on do zera, Twój bohater umiera. Obydwa wskaźniki posiadają formę graficzną, widoczną na ekranie oraz cyfrową pojawiającą się u dołu pola gry po najechnięciu kursorem na jeden z pasków. W miarę Twoich postępów przybywa Ci zarówno mocy, jak i energii życiowej. Aby to sprawdzić, musisz posłużyć się formą cyfrową wskaźników, gdyż graficzna obrazuje jedynie, ile energii lub



mocy dostajesz Ci w danym momencie posiadasz. Utracone w czasie walki siły można regenerować z pomocą różnych rodzajów lekarstw, bądź też przez odpoczynek.

ZMIANY POSTACI

Jak już mówiłem, Kirt należy do rasy dysponującej mocą zmian postaci. **Shadow Caster** daje Ci możliwość wcielenia się maksymalnie w siedem różnych form (wliczając w to człowieka, bo w takiej formie Kirt występuje pierwotnie). Nie jest to jednak zdolność natychmiastowa. Możesz ją otrzymać po odnalezieniu i ewentualnie naprawieniu charakterystycznych kolumn. Usłyszysz wówczas głos Twojego dziadka (tzn. dziadka Kirta) informujący Cię jaką formę właśnie otrzymałeś od bogów i co musisz zrobić, aby uzyskać kolejną.

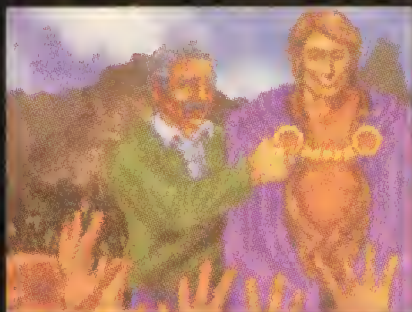
Pierwsze stworzenie, w które będziesz mógł się wcielić to wielki, czteroręki wilkołak. Jest on znakomi-



tym wojownikiem. Jego ciosy są bardzo skuteczne. Szybciej niż u pozostałych ras przybywa mu również energii życiowej. Posiada ponadto możliwość widzenia w ciemności, która to umiejętność bardzo przydaje się w późniejszym etapie gry, gdy musisz się w kopalni.

Kolejną formą, którą osiągniesz, to niepozorne, człekokształtne stworzenie posiadające zdolność leczenia ran, dzięki czemu będziesz mógł szybciej odzyskiwać utracone siły. Istnieje również pewien sposób wytrych, nie wiem, czy zamierzony przez autorów, do którego wykonania będzie potrzebne Ci to stworzenie. W momencie startu posiada ono zaledwie 20 punktów energii życiowej, podczas gdy jego odpowiedniki: człowiek i wilkołak będą ich mieli w tym czasie już około 150 lub nawet więcej. W wyniku ran otrzymywanych w walce poziom tej energii spada. Odpoczynek pozwala Ci je odzyskać, odbywa się to jednak w tempie 1 punktu na około 10 sekund. Z prostego rachunku wynika, że po utracie przez powiedzmy człowieka prawie całej energii życiowej, odpoczynek zabrałby 25 minut! (1500 sekund), więc trwałoby to stanowczo za długo. Ale nie straconego, bowiem przy utracie prawie całej energii życiowej przez Twojego małego, człeko podobnego przyjaciela odpoczynek nie będzie trwał dłużej niż 25 minut. Wystarczy więc na okres odpoczynku zamienić się w niego i po czekać, aż czerwony pasek osiągnie maksymalny poziom. Po powrocie zamianie w człowieka okaże się, że jest on zupełnie zdrowy. Program nie zauważa, iż w rzeczywistości przybyło zaledwie 20 punktów energii, a nie 150. Stwierdza po prostu fakt, iż jesteś zdrowy.

Trzecia z kolei forma to dziwne, unoszące się w powietrzu, jednookie stworzenie przypominające kulę (coś jakby beholder). Ma ono potężne możliwości. Jest w stanie miotać magiczne pociski i błyskawice, spowalniać upływ czasu czy też zabić przeciwnika jednym czałem. Ponieważ wszyscy



tkie te umiejętności zużywają bardzo duże pokłady mocy, ma ona dla tego stworzenia największe znaczenie.

Trzy następne formy, którymi obdarzą Cię bogowie, to skrzyżowanie człowieka z żabą, skoczek oraz 2,5 metrowy golem, ich zastosowanie jednak pozostawiam do odkrycia Czytelnikom.

PRZEDMIOTY

W trakcie swoich wędrówek znajdziesz wiele przedmiotów. Jeśli spotkałeś się wcześniej z *Eye of the Beholder* lub inną tego typu grą, identyfikacja ich przeznaczenia nie powinna Ci sprawić kłopotu. Dla pozostałych Czytelników krótka ściągą:

1. **ELIKSIRY** (potions) - przywracają Ci utraconą moc (niebieski pasek) lub energię (czerwony pasek). Możesz też natrafić na różową buteleczkę; jej zawartość zwiększy na pewien czas Twoje siły. W późniejszych etapach gry (zamek) natkniesz się również na magiczne źródło przywracające moc, a także pożywne owoce.

2. **ZBROJE** (armour) i **OCHRONNE TALIZMANY** (amulet) - dają Ci ochronę, przynajmniej częściową, przed uderzeniami. Niektóre rodzaje zbroi przewidziane zostały na konkretne okazje. Srebrny pancerz znakomicie chroni przed ciosami wilkołaków, błękitny jest natomiast przewidziany dla Twojej zaboksztaltnej formy. Ochronny talizman nadaje się natomiast dla beholdera, który stanowi Twoją trzecią postać. Ze względów praktycznych raczej trudno byłoby mu nałożyć zbroję przeznaczoną dla istoty człekokształtnej.

3. **BRON** - stanowi ważny element gry. Składa się na nią broń konwencjonalna i niekonwencjonalna. Do pierwszej grupy zaliczyć należy przede wszystkim miecze oraz shuriken. Przeznaczenia mieczy nie muszę chyba wyjaśniać. Jeśli zaś chodzi o shuriken, to jest to coś w rodzaju bumerangu o trzech ostrzach, który przy odpowiednim wykorzystaniu może być bardzo groźny. Broń niekonwencjo-

nalną tworzą różdżki i bomby. W *Shadow Caster* znajdziesz mnóstwo różnego rodzaju różdżek: strzelające magicznymi pociskami, symulujące oddech smoka, itp. Wszystkie one mają jednak jedną wspólną wadę - zbyt szybko ulegają wyczerpaniu. Tak naprawdę można je traktować tylko jako ekstra zabezpieczenie przeciwko wyjątkowo groźnym przeciwnikom. Bomby to bardzo rzadka bron. Znajdziesz je praktycznie tylko w jednym miejscu, w kopalni. Ich siła rażenia nie jest największa, a ponadto nadają się tylko do jednorazowego użytku.

PRZECIWNICY

Świat, w którym się znajdujesz zamieszkiwany jest przez wiele dziwnych i niebezpiecznych stworzeń. Wiele z nich oprócz standartowych łow i pazurów posiada również magiczne formy ataku, np. strzelanie ognistymi kulami, błyskawicami, kwasem. Większość potworów nie grzeszy na szczęście inteligencją. Najprostszy sposób



na ich pokonanie to atak z niedostępnym na takim ustawieniu się, abyś mógł do niego przetrwać, a on nie mógł Ciebie dosięgnąć. Wbrew pozorom nie jest to trudne. Zdarza się często, iż w takich sytuacjach Twój przeciwnik "głupiej" i po prostu beczynnie stoi w miejscu. Staraj się w walce wykorzystywać indywidualne cechy swoich postaci. Najlepsza do bezpośredniego starcia jest Twoja druga forma - wilkołak. Jego pazury zadają dużo ran, a ponadto są szybsze od miecza. Jeśli natomiast przeciwnik wydaje Ci się zbyt potężny, korzystaj ze swojej trzeciej formy - beholdera, gdyż potrafi on zniszczyć każdego jednym uderzeniem.

STEROWANIE

Najwygodniejszą w użyciu jest kombinacja myszy i klawiatury, choć można też używać każdego z tych urządzeń osobno. Sterowanie z klawiatury:

1. kursory - ruch przód/tył, obrót lewo/prawo;

2. F1 - powrót do głównego menu programu;

3. F2 - podgląd mapy;

4. F3, F4 - podświetlenie ikon dłoń, łap, macek - w zależności od tego, jaką formę przybrałeś. Jeśli trzymasz jakiś przedmiot, to po podświetleniu jest on gotowy do użycia.

5. F5, F6 - podświetlenie ikon umiejętności postaci (może to być skok dla człowieka, widzenie w ciemności dla wilkołaka, strzelanie magicznymi pociskami dla beholder'a, itp.)

6. klawisze sterowania kursorem na ekranie:

E - góra;

S - lewo;

D - prawo;

X - dół.

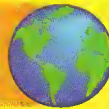
Kształt kursora może się zmieniać. Jeśli jakiś przedmiot (lub też umiejętność) jest gotowy do użycia, kursor przybiera formę małego celownika. Musisz wówczas wskazać na ekranie przeciwnika.

Shadow Caster może stać się miłą zabawą na długie zimowe wieczory, każdy bowiem znajdzie w nim coś dla siebie. Jest tutaj sporo elementów walki i badania tajemniczych ruin i podziemi. Dla miłośników łamania głowy przygotowano wiele zagadek - wcale nie takich łatwych, jak się pozornie wydaje. Wszystko to jest przy tym wkomponowane w zapierającą dech grafikę. Patrząc na *Shadow Caster*, można dojść do wniosku, iż gry komputerowe coraz bardziej zmierzają w kierunku całkowitego upodobnienia się do filmu. Osobiście myślę, że jest to dobry kierunek - wiele obiecujący, że tak powiem.

Tymczasem życzę wszystkim "shadowcasterowcom" powodzenia.

Piotr Orcholski

ROLE-PLAYING





486DX, 50 MHz
Sound Blaster



Producent: Ocean

Czy pamiętasz *Push Over*, którego bohaterem była pracowita mrówka dźwigająca ciężkie bloki? Pomagała ona psu o imieniu Colin, który zgubił swój przysmak - paczkę Quaversów, czyli coś w rodzaju chipsów. Ostatnio firma **Ocean** wypuściła na rynek kontynuację tej wspaniałej gry pod tytułem **One Step Beyond**. Tym razem głównym bohaterem jest sam piesek Colin.

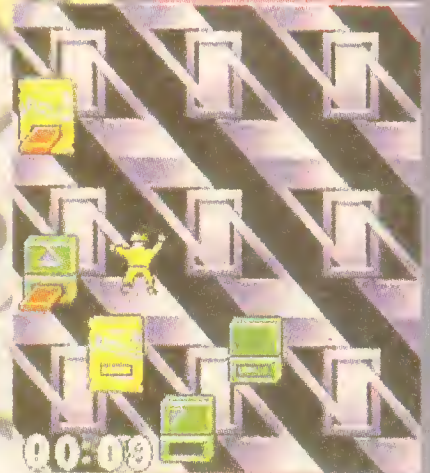
Do gry wprowadza Cię wspaniałe intro przedstawiające Colina siedzącego przy komputerze i zagrywającego się w *Push Over*. Oczywiście, co jakiś czas wcina on kolejne opakowanie ulubionych przysmaków. Raptem pies zostaje wessany przez komputer. Widzisz, jak odbywa długą drogę do centrum elektronicznego mózgu. Znalazłszy się u celu, ujrzał nagle... swój ulubiony przysmak. Od tej chwili odbywa się nieustająca pogoń za nową paczką chipsów.

Na początkowej planszy masz możliwość wprowadzenia kodu oraz włączenie bądź wyłączenie muzyki. Ruch joystickiem odpowiednio w górę lub w dół pozwala na ustawienie

wybranego przez Ciebie kodu. Natomiast wciśnięcie fire spowoduje rozpoczęcie gry. Na początku ustawiony jest pierwszy kod - 48474.

Poruszanie bohaterem podczas gry jest w sumie łatwe. Skierowanie joysticka w lewo lub w prawo spowoduje odpowiednio jego przesunięcie o jedno pole (blok), natomiast fire + odpowiedni kierunek - przesunięcie o dwa pola. Kombinacja fire i lewy/prawy róg da efekt skoku o dwa pola w górę/dół i dwa w bok.

Na ukończenie każdej planszy przeznaczony jest określony czas - wyświetlany w lewym dolnym rogu ekranu. Po prawej stronie znajduje się numer planszy, na której się obecnie znajdujesz. Jeżeli przekroczysz limit, wówczas zmienia się kolor zegara z żółtego na czerwony oraz słychać sygnał dźwiękowy oznajmiający zakończenie czasu. Ukończenie planszy następuje wtedy, gdy jako ostatnią zamkniesz szufladę z paczką nowych chipsów. Każde stąpienie na blok z otwartą szufladą spowoduje jej zamknięcie zaraz po opuszczeniu bloku. Po ukoń-



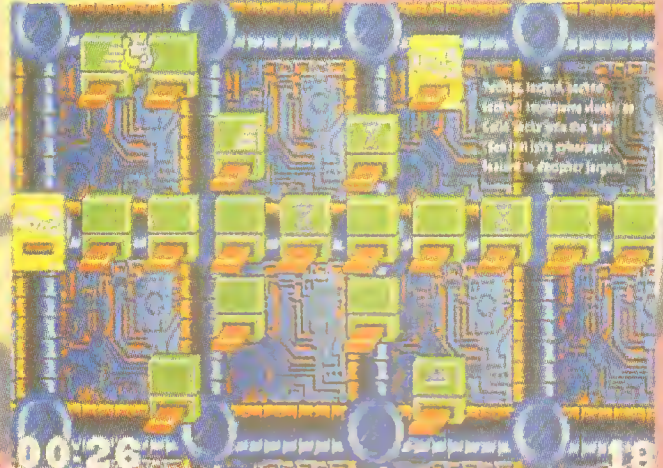
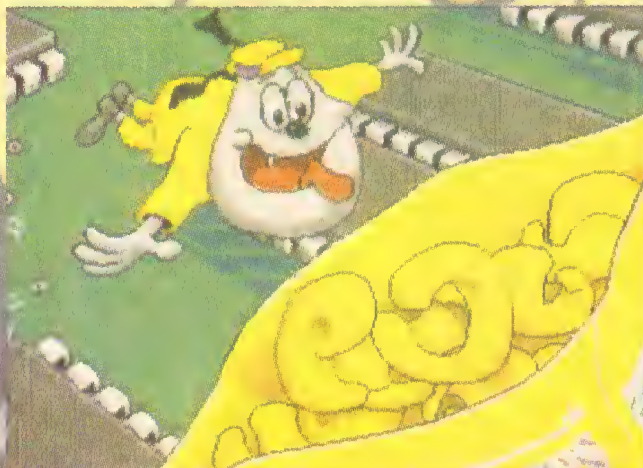
czeniu etapu Twój bohater odtanieńczy radości i wskoczy do kolejnej paczki chipsów. Uwaga: Colin musi wykonać swój taniec, mieszcząc się w wyznaczonym czasie! Jeśli uda Ci się zakończyć etap, wówczas zostajesz poinformowany o sukcesie i oddelegowany do początkowej planszy z ustawionym kolejnym kodem.

Przed Tobą, podobnie jak w *Push Over*, 100 poziomów. Aby je przejść, musisz jeszcze tylko zapoznać się z funkcjonowaniem poszczególnych bloków:

- Blok ze strzałką skierowaną do góry, na dół, w lewy górny róg, prawy górny róg, lewy dolny róg lub prawy dolny róg - stanięcie na nim spowoduje automatyczne wyrzucenie psa Colina w kierunku wskazanym przez strzałkę;

- Blok z dwiema strzałkami wklęsłymi skierowanymi na zewnątrz - stanięcie na tym bloku i zeskoczenie z niego powoduje zamknięcie wszystkich szuflad w linii poziomej;

- Blok z dwiema strzałkami wklęsłymi skierowanymi na zewnątrz - powoduje dokładnie odwrotny skutek, czyli ponowne wysunięcie szuflad w linii poziomej;





- Blok z dwiema skrzyżowanymi strzałkami - powoduje zniknięcie szuflad po przekątnych od tego bloku;

- Blok ze słoneczkiem - jest to blok wielokrotnego użytku, to znaczy, że nigdy się nie zamyka;

- Blok z trzema kreskami po prawej stronie - działa na zasadzie automatycznej szuflady, czyli w regularnych odstępach czasu zamyka się i otwiera, jeżeli uda Ci się na nim stanąć to nie musisz się obawiać, że zamknie się pod Tobą;

- Blok z klepsydą - działa podobnie jak wyżej wymieniony, jednakże różnica polega na tym, że od momen-

tu stanęcia na nim zostaje uruchomiony zegar, a po kilkunastu sekundach szuflada zamyka się bez względu na to, czy na niej się znajdujesz czy nie;

- Blok z numerem - działa jak normalny blok, jednakże ważna jest kolejność stawiania na tych numerowanych blokach, zawsze musisz rozpocząć od tego oznaczonego najmniejszym numerem, a skończyć na tym największym.

Wszystkie te bloki wraz z ich bardzo krótkim opisem znajdziesz, wciskając pauzę, czyli klawisz P.

Całej grze towarzyszą świetne efekty dźwiękowe. Również grafika stoi na wysokim poziomie. Elementów animacji nie ma dużo, jednakże są one pełne humorystycznych akcentów. Na przykład gdy bohater spadnie z jakiejś wysokości, widzi gwiazdki, a jeżeli ta wysokość jest naprawdę duża, to przestaje już cokolwiek widzieć i leży sztywny (potworne). Natomiast podczas zbyt długiego zastanawiania się nad ruchem z Twojej strony, bohater znudzony Twoim ociąganiem zasypia.

Z gry wynika, że autorzy po sukcesie *Push Over* postanowili zrobić coś w tej samej konwencji. Zasadniczo wykonanie gry pozostało takie samo (żółty zegar, a jak czas dobiegnie końca zmieniający się w czerwony, no i oczywiście Colin, szkoda tylko, że nie ma mrówki), jedynie zmieniła się jej fabuła. Uważam, że Ci, którzy polubili pierwszą część tej gry, z przyjemnością zasiądą do jej drugiej części i nie będą tego żalowali. Natomiast ci, którzy zamierzają spróbować po raz pierwszy, niech zaryzykują - choć na chwilę. Ręczę, że potem trudno będzie się od niej oderwać. Przekonaj się sam.

Arkadiusz Matczyński

Poniżej podaję pełną listę kodów:

1. 48474	25. 48026	52. 56488	80. 03323
2. 39943	26. 44215	53. 30953	81. 39989
3. 22881	27. 26705	54. 21905	82. 43312
4. 62824	28. 05384	55. 52858	83. 17765
5. 20169	29. 32089	56. 09227	84. 61077
6. 17457	30. 37473	57. 62085	85. 13306
7. 37626	31. 04026	58. 05776	86. 08847
8. 55083	32. 41499	59. 02325	87. 22153
9. 27173	33. 45525	60. 08101	88. 31000
10. 16720	34. 21488	61. 10426	89. 53153
11. 43893	35. 01477	62. 18527	90. 18617
12. 60613	36. 22965	63. 28953	91. 06254
13. 38970	37. 24442	64. 47480	92. 24851
14. 34047	38. 47407	65. 10897	93. 31085
15. 07481	39. 06313	66. 58377	94. 55936
16. 41528	40. 53720	67. 03738	95. 21485
17. 49009	41. 60033	68. 62115	96. 11885
18. 25001	42. 48217	69. 00317	97. 33370
19. 08474	43. 42714	70. 62432	98. 45255
20. 53475	44. 25395	71. 62749	99. 13089
21. 41949	45. 02573	73. 56858	100. 58344
22. 09888	46. 27968	74. 50967	
23. 51837	47. 30541	75. 42289	
24. 61725	48. 58509	76. 27720	
	49. 23514	77. 04473	
	50. 16487	78. 32193	
	51. 40001	79. 86666	

PS. Za nadesłane kody przez Marka Skrzeczowskiego z Chorzowa serdecznie dziękujemy.

A.M.





FLIGHT SIMULATOR V

Producent: Microsoft

Kiedy na początku lat 80. IBM zaczął podbijać świat małym komputerem biurowym, potrzebny był program, który mógłby zademonstrować możliwości nowego (na tamte czasy) sprzętu. Wybór nie był prosty, jednakże płaćca potrzeba, jak również fakt, że gra *Flight Simulator 2* należała do najbardziej ulubionych programów rozrywkowych na komputery APPLE sprawiły, że został nim właśnie FS-2. Powstała w oparciu o zamówienie IBM wersja (dzięki 4,7 MHz i grafice CGA działała ona ponad czterokrotnie szybciej, niż na komputerach Commodore i Atari) odniosła tak ogromny sukces, że w ciągu dwunastu lat pojawiło się aż pięć kolejnych części tego niezaprzeczalnego wśród symulatorów hitu.

Flight Simulator 5 nie jest grą w ścisłym tego słowa znaczeniu. Nie ma specjalnej tablicy wyników (HIGH SCORES), utraty życia czy jakichś zagadek, których rozwiązanie uratowałoby przed zagładą królestwo, książniczkę bądź naszą ukochaną Zie-

mię. Nie jest to także program przeznaczony do profesjonalnego treningu lotniczego (m.in. dlatego, że klawiatura peceta nie odpowiada normom, których wymaga oryginalne rozmieszczenie urządzeń pokładowych). Bardziej odpowiednie będzie zaliczenie go do oprogramowania rozrywkowego, co w pełni zostało zaakceptowane przez klientów (setki tysięcy sprzedanych kopii).

W wersji podstawowej FS-5 otrzymujesz do dyspozycji 4 rodzaje samolotów: stary dwupłatowiec, szybowiec, Learjet (odrzutowy) i Cessna, która miłośnikom tej serii towarzyszy wiernie już od wersji 2.0. Maszynami tymi możesz zupełnie dowolnie i bez ograniczeń startować i lądować na ponad 100 różnorodnych, rozmieszczonych na całym globie lotniskach. Istnieje również możliwość "zwiedzenia" z powietrza najciekawszych (moim i autorów zdaniem) miast, jak New York, San Francisco, Los Angeles, Chicago, Munchen, Paris. Wspaniale przedstawione otoczenie, charaktery-

styczne budowle, możliwość przelotu między wieżowcami lub pod mostami to tylko niektóre zalety programu.

Realistyczna nawigacja jest zarówno wadą, jak i zaletą programu. Z jednej strony pozwala ona profesjonalistom na delektowanie się wszystkimi jej elementami, z drugiej jednak stanowić może barierę nie do przebycia dla mniej zaawansowanych miłośników latania, którzy siedzieć będą z szeroko otwartymi oczyma i ustami przed ekranami swoich monitorów, zastanawiając się nad znaczeniem takich pojęć, jak VOR czy ADF. Ażeby nie zniechęcać od początku skomplikowaniem programu, autorzy zamieścili w nim wiele (naprawdę przydatnych podczas późniejszej gry) lekcji, dzięki którym krok po kroku zgłębia się tajniki trudnej sztuki pilotażu, podstaw latania, aerodynamiki i nawigacji. Teksty pojawiające się na ekranie połączone są ściśle z tekstami znajdującymi się w instrukcji do programu. Poznanie tych opcji, dostępnych jak na razie tylko w języku angielskim (kto wie, może doczekamy się kiedyś całkowicie spolszczonej wersji?), konieczne jest, jeśli chce się w pełni panować nad maszyną. Dopelnieniem jest pokaźnej grubości instrukcja obsługi, dzięki której nawet po pytaniach o elementy akrobacji powietrznej nie zostaniesz "na lodzie". Wspaniałym pomysłem pozwalającym na szybkie opanowanie (przynajmniej w stopniu podstawowym) niektórych zasad pilotażu jest dołączenie (w ENTRAINMENT) gry pt. Crop Duster, w której to Twoim zadaniem będzie oczyszczenie z powietrza pola ze szkodników.

Tworząc oprawę graficzną w FS-5 programiści stanęli na wysokości zadania. Wykorzystanych zostało wiele nowych technik graficznych (później opatentowanych), w znaczący sposób po-





lepszących wrażenia wizualne. Zastosowano również tak zwaną "Cybergraphics" wykorzystującą formy fraktali. Dzięki temu w trakcie lotu odnosisz wrażenie istnienia różnorodnych pól, dróg, nierówności terenu na ciągle zielonym, płaskim terenie. Podobne uczucia ma się przelatując nad miastami, w których zamiast jednorodnych szarych powierzchni rozróżniasz całą strukturę miejską. Inną techniką w znaczący sposób poprawiającą oprawę graficzną programu jest "Texture Mapping", gdzie fotografie bądź też ręcznie namalowane elementy krajobrazu są komputerowo nakładane na trójwymiarowe obiekty. W ten sposób stworzone zostało m.in. niebo z niezwykle



naturalnie wyglądającymi chmurami. Dla niektórych obszarów użyto nawet oryginalnych zdjęć lotniczych i satelitarnych, które później zdigitalizowane, wspaniale oddają prawdziwość uczuć, jakie doznajesz, znajdując się na odpowiedniej wysokości. Niestety, technika ta jest bardzo "pamięciożerna", dlatego też tylko niektóre miejsca zostały przedstawione w ten sposób.

Praktycznie jedyną wadę FS-5 stanowi fakt, że w wersji podstawowej większość powierzchni symulowanego świata jest pusta - ale tylko do czasu aż zakupisz dodatkowy "Scenery Disk", dzięki któremu w wyimaginowanym krajobrazie pojawią się wnoszące urozmaicenie budynki, góry, lotniska i wiele innych elementów widzianych z samolotu.

Obok "Scenery Disk" przewiduje się również wydanie "Scenery Editor" i "Edytora Samolotów", które to w znaczący sposób podniosą atrakcyjność programu.

Reasumując, o tego rodzaju grach można rozprawiać godzinami, ale w efekcie i tak liczy się tylko jedno - jeżeli od dawna marzyłeś o lataniu, a nie stać Cię na kupno samolotu, program **Flight Simulator 5** powinien zaspokoić, przynajmniej na jakiś czas, Twoje pragnienie. I o to chodzi.

Dariusz Lewkowski





Producent: Gremlin Graphics

Zool pojawił się w październiku 1992 roku i jak tajfun przeleciał po wszystkich listach przebojów, przy czym nie było takiej, na której gra ta nie zawitałaby na pierwszym miejscu (oprócz listy z nagraniami). Aby umocnić pozycję **Zoola** na "ryнку" (i przy okazji skasować całkiem niezłą gotówkę) firma **Chupa Chups** postanowiła sponzorować program. Główny bohater był reklamowany w każdy możliwy sposób (kubki, koszulki, lizaki).

Postać **Zoola** przemierzającego poziomy pełne słodczy, owoców, narzędzi oczarowała praktycznie wszystkich. Nie ma w tej chwili chyba amigowca, który nie słyszałby o tym programie. Firma **Gremlin** postanowiła skorzystać z dobrej passy i wypuściła wkrótce wersję dla komputerów kompatybilnych z IBM PC oraz dla Atari ST. Ale na tym nie koniec - rok po amigowej premierze gry ukazała się druga część tej wspaniałej gry.

Prace nad **Zoolem 2** zostały powierzone zupełnie innej grupie, niż ta, która stworzyła pierwowzór. Szefowie chcieli po prostu zmienić grę tak, aby nie był to ten sam program z minimalnie zmienioną grafiką i innym układem poziomów. Nie musieli trzymać się jednak tej idei, gdyż **Zool 2** i tak sprzedawał się w niesamowitych nakładach.

W zapowiedziach obiecywano przedstawienie w drugiej części gry przyjaciółki **Zoola** - **Zoozie** oraz jego psa - **Zoona** z jedną mądrą głową, a drugą, wiadomo, głupią, a także wroga duetu **Zool & Zoozie** - **Mental Blocka** i obietnicy dotrzymano. Oczywiście, dodanie nowego bohatera (nie licząc psa) oznacza grę dla dwóch graczy, na co wielu zoolomanów czekało z utęsknieniem. Autorzy wprowadzili także

kilka unikalnych manewrów, rodzajów broni oraz trików niedostępnych w pierwszej części gry. Wszystko tylko po to, aby gra była jeszcze lepsza. Czy im się to udało?

Po uruchomieniu gry przeżyłem dwa zawody. Przede wszystkim nie ma niestety możliwości wyboru muzyki wraz z efektami dźwiękowymi. Ponadto nie można grać na dwóch graczy w tym samym czasie. Mówi się: trudno.

Jak już wspominałem, w grze masz do wyboru dwie postacie: **Zoola** oraz **Zoozie**. Co śmieszniejsze, postacie te różnią się od siebie - każda ma inny typ broni oraz inny sposób omijania niebezpieczeństw. **Uatrakcyjnia** to zabawę, a poza tym gra nabiera innego wymiaru dla dziewcząt, gdyż mają one nareszcie reprezentantkę swojej płci. Także wprowadzenie do gry psa (**Zoon**) i wroga (**Mental Block**) nie jest tylko sztucznym zabiegiem, ale

ma swoje znaczenie dla grywalności.

Z początku, nic nowego nie widać, jednak już po chwili zauważysz pierwsze różnice. Sama postać **Zoola** została poddana operacji plastycznej i teraz wygląda, moim zdaniem, o wiele lepiej. Zmianom (na lepsze) uległa także grafika. Biegąc po poziomach zauważa się różne ciekawe elementy, jak twarze faraonów czy gigantyczne jaja. Udoskonalono również oprawę muzyczną i dźwiękową. Dodano nowe odgłosy (oddzielnie dla **Zoola** i **Zoozie**), a także nowe "soundtracki". Największe jednak zmiany zaszły w grywalności. Zdecydowanie ułatwiono poruszanie główną postacią i mimo faktu, iż granie w pierwszą część było dla mnie snem na jawie, grywalność tego programu jest jeszcze lepsza. Aby wspiąć się na najwyższe szczyty, nie trzeba już skakać, lecz w normalny sposób postać może się wspinać po zboczach. Jest to bardzo dobre rozwiązanie, zdecydowanie ułatwiające obcowanie z **Zoolem**. Biegąc w kierunku ściany (trzymając fire), **Zool** lub **Zoozie** odbija się od niej, wdzięcznie kręcąc się i zabijając wszelkie potwory napotkane na swojej drodze. Inną nowością jest fakt, iż niektóre stwórkę nie wystarczy uderzyć tylko raz, co urozmaiciła grę.

Do dyspozycji masz całą gamę nowych przedmiotów bonusowych, takich jak "uatrakcyjnia" bomba (w porównaniu do pierwowzoru), cień podążający za głównym bohaterem, a także "specjalny strzał". Bomba w tej grze "podąża" za Tobą i tylko czeka na naciśnięcie spacji, a wtedy... BOOM i po wszystkim. Specjalny strzał aktywowany jest po dłuższym przytrzy-





maniu fire - ma pięciokrotną siłę zwykłego uderzenia czy strzału. Aby go zdobyć, musisz znaleźć magiczny pierścień mocy (znajduje się czasem za znakiem Chupa Chups). Główny bohater może również, trzymając się np. lewej strony wąskiego palu (lub czegoś podobnego) momentalnie znaleźć się po drugiej stronie. Czasami taka mała sztuczka potrafi szalenie ułatwić grającemu życie.

Jeśli mowa już o życiach, warto na nie uważać, gdyż energii nigdy za wiele. **Zool 2** jest o wiele trudniejszą grą od pierwowzoru, tak więc autorzy ułatwili grającemu zadanie przez wprowadzenie sześciu jednostek energii zamiast trzech, jak to miało miejsce w jedyńce. Gra nadal pozostaje jednak "twardym orzechem do zgryzienia", gdyż powiększono ilość poziomów z siedmiu do dziewięciu (łącznie z bonus-levelami, o których za chwilę), pomnożono liczbę wrogów znajdujących się w każdej sekcji, a także dodano im inteligencji ("samona-prowadzają się" na Zoola, strzelają do niego). Nikt teraz z pewnością nie powie, że gra jest prosta (czego mimo wszystko również nie można powiedzieć o **Zoolu 1**, bo tak naprawdę to bez cheatu niewiele osób go ukończyło).

Jednym z atutów pierwszej części Zoola były liczne poziomy bonusowe, przewijające się przez całą grę, które totalnie zmieniały nastrój zabawy (z dynamicznej platformówki na równie dynamiczną strzelaninę). Autorzy postanowili kontynuować chlubną tradycję pierwowzoru i wyposażyli **Zoola 2** w podobne bonusowe levele, aczkolwiek o zupełnie innej treści.

Aby dostać się do takiego bonusowego levelu, musisz odnaleźć w trzech różnych etapach trzy ikonki psa Zoon. Jeśli tego dokonasz, wówczas czeka Cię partyjka w... Zoononoid (taka zmieniona wersja Arkanoida, z Zoonem w roli głównej). Jest to naprawdę świetna zabawa i niesamowite odprężenie po zapierającej dech w piersiach platformówce. Autorom można tylko pogratulować pomysłu.

Wspominając o bonusach, należy jeszcze dodać, że na każdym poziomie znajdują się ściany, które tak naprawdę ścianami nie są i można je bardzo łatwo rozwalić. Cały problem polega na ich zlokalizowaniu, lecz przecież wszystkie podejrzane można sprawdzić. We "wnętrzu" takiej ściany czekają na Ciebie liczne upominki, jak przedmioty do Twojej cennej kolekcji, dodatkowe życia, uzupełnienia energii, bomby, a czasem nawet i "pies". Czasami więc warto postrzelać do ścian.

Na końcu każdego levelu spotykasz się z Mental Blockiem, który przybiera odpowiednią dla aktualnego środowiska postać. Twoim zadaniem jest zniszczenie go, a zrobić to możesz na wiele sposobów - np. wykorzystując strzelanie, "biczowanie", kopanie, uderzanie, skakanie, "wirówkę z mieczem" czy "tradycyjną wirówkę". Najważniejsze jest jednak to, iż walka z potworem znajdującym się na końcu levelu nie jest już monotonna, jak w pierwszej części, gdzie można było do delikwenta tylko strzelać i nic poza tym. Prócz tego, doskonale "wyczuło" stopień trudności takiego "końcowego potwora", gdyż zawsze jest on do pobicia, ale w myśl

zasady, że w levelu pierwszym walka z Mental Blockiem jest igraszką, a w ostatnim - walką na śmierć i życie.

Jak na każdą dobrą platformówkę przysłało, w **Zoolu 2** jest cała masa różnych wrogich stworków i "przeszkadzajek". Potwory są w większości wypadków inteligentne - strzelające celują w Zoola, chodzące kierują się w jego stronę. Stworki są bardzo dobrze opracowane graficznie oraz płynnie animowane, czego nie można powiedzieć o wielu najnowszych platformówkach innych firm.

Ogólnie rzecz biorąc, jedyną rzeczą, która w **Zoolu 2** nie podoba mi się, jest zakończenie samej gry. Nie zostaniesz tu bynajmniej zaskoczony digitalizowaną animacją czy "przynajmniej" krótkim filmem animowanym (jak w Putty) lub chociażby wektorówką. W zamian czeka Cię tylko rysunek z napisami. Wydaje mi się, że od tak renomowanej gry i firmy można spodziewać się czegoś więcej.

Niemniej nie mogę stwierdzić, że **Zool 2** jest zły - wręcz przeciwnie. Wszystko (lub prawie wszystko) w tej grze zostało "wypucowane na glanc", jak na **Gremlin** przysłało. Wspaniała atmosfera, świetna grafika, bardzo dobre efekty dźwiękowe, dopracowana grywalność - wszystko to sprawia, że **Zool 2** ma stuprocentową szansę zostania kolejnym bestsellerem i kontynuowania tym samym chlubnych tradycji zoolowej serii. Według mnie, gra ta jest NAJLEPSZĄ PLATFORMÓWKĄ pod słońcem. I co ważniejsze, jestem pewien, iż nie zmienię swojego zdania aż do czasu ukazania się kolejnej części gry, kiedy to Mental Block znów wywoła zamieszanie na spokojnej powierzchni Zoolplanety, a opowiadający o tym Zool 3 wyląduje na półkach sklepów - i momentalnie stamtąd zniknie.

Szymon Grabowski





Producent: Silmarils

Miesiąc temu przedstawiłem w ŚGK wspaniały produkt firmy **Silmarils**, **Ishar II**, obiecując wówczas pełen opis przejścia czyli tzw. solution. Krótko po ukazaniu się gwiazdkowego numeru redakcja została wręcz zasypana prośbami o spełnienie obietnicy - co niniejszym czynię.

Po rozpoczęciu gry pierwsze kroki skieruj przed siebie, a napotkasz trzech przeciwników. Dwóch pierwszych nie będzie Ci trudno zabić, lecz na trzeciego warto stosować taktykę "uderzenie i odskok". Podejdź do śmiertelnie zranionej dziewczyny i weź nasyjnik. Teraz idź dość daleko na wschód, a później na północ - do wioski. Udaj się do studni i jeśli chcesz, możesz pobawić się z lewarkiem. Zrekrutuj Kudsaca, zabij go i zabierz wszystkie jego rzeczy oraz całą gotówkę. Potem skieruj się do którejś z tawern, aby zrekrutować cztery postacie, np. Eliandr, Zeloran, Fandhir i jakiegoś wojownika. Następnie idź do kuźni, gdzie powinieneś zakupić miecz, a także łuk i kołczan ze strzałami. Pójdź też do sklepu i kup żywność, która zregeneruje siłę fizyczną po męczących walkach. Teraz udaj się do portu (wpierw na południe, a później na południowy zachód) i zaatakuj bronią strażnika. Zostaniesz pojmany i zabrany do przywódcy wioski. Gdy już powiadomi Cię o Twojej misji, wyjdź z wioski i powędruj daleko na wschód, do lasu, a potem na północ, zbierając przez drogę białe i czarne grzybki. Powinieneś znaleźć również liście krzewu rosnącego na polanie otoczonej kamieniami. W tej okolicy będziesz zmuszony do walki z gigantycznymi osami. Uważaj na nie, gdyż ich ukąszenia mogą być paralizujące. Krań po lesie, zabijając wszelkie orki,

a kiedy odnajdziesz ich przywódcę przypominającego żabuluda, zabij i tego natręta, a potem weź jego mieszek oraz łańcuszek. Teraz czeka Cię wyprawa do wioski - oddaj łańcuszek Radzie Miasta, a pozwoli Ci ona korzystać **BEZPŁATNIE** ze statku. Zanim jednak ruszysz w jakąkolwiek morską wyprawę, prześpij się, najedz - dopiero teraz możesz zasuwać do portu, aby stamtąd dostać się na drugą wyspę, **ZACH'S ISLAND**.

Udaj się na północny wschód miasta - do biblioteki (zabijając wszystko, co napotkasz na swej drodze). W bibliotece dadzą Ci mapę trzeciej krainy. Nie pędź tam od razu, lecz zakup hełmy, tarcze, a przede wszystkim żarcie. W karczmie prześpij się i najedz. Dopiero teraz udaj się do portu i do zamczyska (**AKEER'S ISLAND**).

Jeżeli nie zrozumiesz tego, co napiszę niżej, to czeka Cię teraz bardzo ciężka przeprawa. W całej tej płataninie korytarzy można naprawdę starciej orientację. Mapa załączona do gry jest mało szczegółowa, ale postaram się opisać tę wyspę w jak najbardziej zrozumiały sposób.

Posuwaj się do przodu zgodnie z murem po prawej stronie i staraj się poruszać przez cały czas na wschód. W trakcie wędrówki spotkasz całą watahę szkieletów - zabijaj je z zimną

krwią, zdobywając punkty doświadczenia. Po drodze natrafisz na przejście na południe, gdzie powinieneś znaleźć skarb oraz czaszkę. Weź je ze sobą i opuść przejście. Kontynuuj drogę na wschód, a później - południe. W ogromniastym pokoju udaj się na południowy wschód, później na południe, a następnie na wschód i przejdź kawałek korytarzem na północ. Tutaj włącz lewarki znajdujące się po obu stronach muru. Potem idź na północ, tak aby trafić w przejście i podążaj tym korytarzem do ogromnego pokoju. Włącz lewarek, znajdujący się na północnej ścianie i wyjdź z przejścia po raz kolejny. Udaj się daleko na południowy wschód, idź korytarzem i podnieś czaszkę. Wejdź jeszcze raz w korytarz z lewarkami i obejdź wschodni mur. Z drugiej strony, wejdź do pokoju, weź skarb, czaszkę oraz uzbrojenie. Wróć do portu i popłyn do **ZACH'S ISLAND**.

Tutaj kup jakąś porządną broń, strzały i tony jedzenia, gdyż już wkrótce czekają się prawdziwe walki. Idź do sklepu z ubraniami znajdującego się nieopodal portu i zakup dwa ubrania zakonników i pięć skórzanych płaszczy (dodatkowe ułatwienie, jeśli chodzi o lokalizację sklepu - znajduje się on przy drodze wiodącej do małego kwadratu na północ). Następnie udaj się do biblioteki i zbadał pergamin na eliksirach. Potem skieruj swoje kroki do banku (na zachód od biblioteki) i wejdź w uliczkę ze strażnikami. Musisz zabić ich wszystkich za jednym razem (nie będzie powracania do karczmy) przy użyciu strzał i czarów (nie ma sensu tracić energii, skoro strażnicy nawet nie raczą podejść). Z banku zabierz 100.000 dukatów (słownie: sto tysięcy dukatów!) i zostaw 10.000 dukatów na "czarną godzinę". W porządku, teraz zasuwasz na południowy wschód miasta - do sklepu zoologicznego. Zakup srokę, małpkę, orla i papuzkę. Na przeciw "pet-shopu" jest kuźnia, gdzie możesz nabyć (w zależności od swoich finansów): uzbrojenie, tarcze oraz hełmy. Pójdź na południe, do odpowiedniego sklepu "wielobranzowego" i zakup pięć lin (dla każdego członka drużyny). Powędruj na zachód i kup eliksiry dla kłopotliwego księdza (Humbolg) oraz "wskrzeszacza" umarłych (Jablou). Kontynuuj drogę na zachód. Teraz poszukaj ogromnego strażnika, którego powinieneś zabić, wziąć jego złoto i ewentualnie zregenerować siły. Wejdź do nocnego klubu, gdzie zostaniesz aresztowany. Nie martw się, odpowiednie





wyposażenie umożliwi opuszczenie lochów. Wypuść srokę (wszyscy znamy jej pociąg do błyskotek), a przyniesie Ci klucz. Weź go, otwórz drzwi swej celi i wdziej ubrania mnichów (dotyczy to każdego członka drużyny). Następnie wejdź do przejścia (uwaga - otwiera się ono między północą a czwartą nad ranem; najprawdopodobniej jednak zmieścisz się w czasie). Omiń mnicha (bez odpowiednich strojów nie byłoby to w żaden sposób możliwe) i wejdź na salę, na której odbywa się, nazwijmy to, "ofiara". Ukradnij klucz z pasa zakonnika i wyjdź z przejścia. Teraz odszukaj niewidoczne przejście w ścianie (jeden z bohaterów powinien stwierdzić posuchę w tym miejscu) i przejdź przez nie. W trakcie opuszczania więzienie czeka Cię walka ze strażnikami, ale dla Ciebie to pestka! Udać się do portu i popłynąć na pierwszą wyspę - IRVAN'S ISLAND. Uwaga, pod żadnym pozorem nie opuszczaj wyspy bez przynajmniej 10.000 dukatów i metalowej tarczy.

Udać się na wschód, aż na koniec lasu, gdzie na wybrzeżu odnajdziesz czarownika. Daj mu 10.000 dukatów. Potem wypraw orła, który przyniesie Ci pergamin z mapą czwartej wyspy. Jeżeli jesteś ambitny, wówczas możesz udać się w góry już teraz (pamiętając o założeniu płaszczy i asykurowaniu linami), aby odnaleźć "żywe miecze" (powiem później gdzie są, gdyż teraz tylko namieszałbym Ci w głowie). Ich uderzenie to ok. 20-30 punktów trafienia. Jest to niesamowita broń, szczególnie przeciwko golemom, przez które czeka Cię za chwilę przeprawa. Bez względu na to, czy odnalazłeś "żywe miecze", czy też nie, udaj się na półwysep krainy, znajdujący się na zachodnim wybrzeżu. Podnieś relikwię, leżącą pod kamieniem, a obudzi to golem. Zabij go (łatwo powiedzieć, a trudniej zrobić!) i odwróć się - czeka Cię "miła" niespodzianka, musisz walczyć z podobnym golem po raz drugi (dlatego nie możesz uciekać przy walce z pierwszym; drugi potwór po prostu stoi za Tobą). Jeśli Ci się udało, zasługujesz na miano Gracza, przez duże "G". Wróć do portu i popłynij w kierunku lodowatych gór (JON'S ISLAND).

W górach MUSISZ zdjąć swoim bohaterom broje i założyć skóry oraz przymocować liny, aby nie spaść. Idź na wschód i zabierz kociotek. Teraz udaj się w przeciwną stronę, podążając góską ścieżką. Idź w góry i znajdź rhinocerosa. Zabij go i weź jego róg. Jeżeli będzie to konieczne, możesz wró-



cić do portu i udać się do miasta, aby naprawić szkody wyrządzone Ci przez górskie potwory. Jeśli nie, podróżuj wybrzeżem na wschód, a później idź do przejścia na zachód, gdzie zostaniesz wciągnięty w bijatykę między parą GIGANTÓW. Zabierz "żywy miecz" znajdujący się w dziurze góry i opuść przejście. Kontynuuj wędrówkę na północ. W końcu powinien znaleźć księdza. Przygotuj eliksir Humbolga i daj mu go, a następnie weź pergamin z mapą leśnej wyspy. Wróć do portu i popłynij na tę właśnie wyspę, THORM'S ISLAND, ewentualnie idź do miasta, aby się co nieco podleczyć.

Założ naszyjnik zabrany zabitej kobiecie i idź drogą na lewo, później na północ i na prawo. Na końcu znajdziesz wskrzeszacza zmarłych. Przygotuj eliksir Jabłou i daj mu go do wypicia, a następnie podnieś wisiołek. Zejdź na południe, a później na zachód. W wiosce odwiedź wszystkie domki; w dwóch otwartych można uzyskać różne informacje. Wróć do portu i idź daleko na wschód. Tutaj będziesz musiał walczyć z kilkoma ewokami. Po ich absolutnym unicestwieniu podnieś relikwię i znów wróć do portu. Idź na północ, wschód, jeszcze raz północ, wschód, a dalej wędruj drogą. Na jej końcu znajdziesz ka-



mienego druida, który obudzi się tylko wtedy, gdy położysz na nim róg zabranego wcześniej rhinocerosowi. Nie rzucaj się na niego z mieczem, lecz daj mu żelazną tarczę, a po małym "hokus pokus" otrzymasz tarczę magiczną (chroni ona przed ogniem). Odwróć się. Na rozstaju dróg idź na północ, na wschód i pierwszą drogą na północ. Zabij potwora i idź pierwszą drogą na zachód. Spraw, aby agresywne orły, ani nic innego nie zbliżało się do martwej kobiety na końcu drogi na wschód. Zabierz klucz z Town Hall z jej szyi. I POSPIESZ SIĘ! Potem z portu popłynij do ZACH'S ISLAND.

Udać się do sali w mieście (daleko na północnym zachodzie) i wejdź do niej. Podnieś posążek i idź do świątyni (na zachód od banku). Tam oddaj bożka mnichowi. Zabierz naszyjnik o wdzięcznej nazwie Air Elemental Pendant. Zabierz z banku pieniądze. Kup uzbrojenie, jedzenie, później urządz sobie kolację, nocleg, a nad ranem śniadanie (taka okazja przecież rzadko się zdarza). Musisz zostawić sobie jednak przynajmniej 7100 dukatów. Po co, dowiesz się wkrótce. Tymczasem udaj się do portu i płyn na AKEER'S ISLAND (forteca).

Posuwaj się na północ mając przez cały czas mur po lewej. W jednym z korytarzy znajdziesz niewidoczne przejście na północ. Skorzystaj z niego. Idź korytarzami i wejdź na powierzchnię zalaną wodą. Poruszaj się korytarzami na północ, aż opuścisz katakumby i odnajdziesz trzy szale wagowe. Na pierwszej i na drugiej połóż dokładnie 3550 dukatów. Wróć do katakumb. Abrakadabra i woda zniknęła! Idź drugim korytarzem prowadzącym na południowy



wschód i na jego końcu podążaj małym, podziemnym przejściem. W ogromnym pokoju uaktywnij lewark na południowym wschodzie komnaty. Zabierz skarb na północno-zachodnim krańcu pokoju i załóż na siebie naszyjnik (Air Elemental Pedant). Kontynuuj wyprawę - tym razem udaj się na północny wschód i skręć w prawo przy pierwszej możliwości. Teraz będziesz musiał walczyć z kilkoma mumią. Proponuję użycie czarów: błyskawica i chmura ognia. Na końcu korytarza na południe znajdziesz czaszkę, którą oczywiście musisz wziąć. Wróć na północ i tym razem skręć na wschód. Zatrzymaj się naprzeciw ściany i udaj się przez iluzję muru na południe. Zabierz skarb i czaszkę. Wróć przez niewidzialne przejście i znów stań naprzeciw muru. Przejdź przez iluzję muru, poruszając się na wschód. Jeżeli się zablokujesz, zrób kroczek na południe i kontynuuj wyprawę na wschód. Wejdź do więzienia (jeżeli chcesz, możesz znaleźć skarby, przeszukując komnaty znajdujące się za złudzeniami ścian). Poruszaj się na wschód i zabij lwa-strażnika. Na wschodnim końcu korytarza umieść klucz w zamku - wszystkie cele staną dla Ciebie otworem. Odwróć się. W pierwszej celi z prawej strony znajdziesz skarb (znajdujący się za niewidzialnym przejściem). W innej celi znajdziesz ślepą dziewczynę, którą MUSISZ zrekrutować (odpraw lub zabij jednego z członków drużyny - np. któregoś z wojowników). Poszukaj teraz celi, w której jest ukryte przejście za iluzją ściany. Podążaj korytarzem i wejdź do dużego pokoju. Miej się na baczności, gdyż obszar ten jest zaklęty i niektóre postacie może trafić szlag (dostaną bzika). Aby to zmienić, musisz użyć czaru zdejmującego klątwę. Między klątwami odnajdź "żyjący miecz". Teraz urządz wycieczkę na północ, później południe, a następnie zachód. Powinieneś znaleźć iluzoryczne mury, za którymi są skarby, bądź też sekretne przejście (kliknij na talerzu w środku) z lewarkiem, który musi zostać uaktywniony. Udaj się korytarzem na południowy wschód (uwaga! na haki w suficie), przejdź przez drzwi, a dalej podążaj korytarzem na południe. Pamiętasz sympatycznego "goryla", którego zakupiłeś za ciężkie pieniądze? Teraz masz okazję go wykorzystać - otworzy Ci on zamknięte przejście. Wróć do statku i popłynij na AKEER'S ISLAND raz jeszcze (!).

Wróć na południowy wschód do korytarza z lewarkiem (spójrz w tekst



wyżej). Idź na północ przez korytarz i następnie podążaj przejściem na zachód. Uważaj na niszczycielskiego Czarownika Chaosu (przygotuj "Psychic protection", jeśli chcesz przeżyć). Zabij dziadka, a potem weź jego skarby i czaszkę. Następnie wróć do przejścia, lecz tym razem udaj się korytarzem na południowy wschód. Zabij kolejnego maga. Aby znaleźć sekretne przejście w jednym z murów, musisz nacisnąć przycisk znajdujący się pod głową orła. Idź dalej na północ. Połóż wszystkie sześć czaszek na sześciu szalach. Kontynuuj wędrówkę korytarzem, zabij strażnika i podnieś relikwię. Uff! To koniec tego nużącego labiryntu, ale jeszcze nie koniec gry. Teraz dopiero się zacznie! Wróć do statku i płyn do miasta.

Kup dla każdego członka drużyny ubranie wieczorowe (ze sklepu z ubraniami) i idź do klubu nocnego (oczywiście, załóż wpierrw smokingi i dodatkowo naszyjnik). Zabierz pergamin

z mapą ostatniej wyspy (OLBAR'S ISLAND). Z sumą 20.000 dukatów udaj się na północny wschód od portu - do czterech wież (koniecznie między pierwszą, a drugą w nocy). Znajdziesz tu dziwaka, któremu trzeba dać równie dwie "dychy". Zabierz relikwię i skieruj się do stosownego sklepu, aby zakupić składniki do pięciu eliksirów przeciw zawrotowi głowy. Zjedz co nieco i prześpij się. Teraz czeka Cię droga do portu i później wyprawa w góry (o ubraniach i linach nie przypominam). Wybierz miejsce na ich (gór) północnym wschodzie.

Odnajdź przejście na zachód. Idź drogą, zabijając wszelkie karły. Wejdź w góry na północy i podnieś dwa Eidetweissy (kwiaty). Wróć do punktu wyjściowego. Kontynuuj drogę na wschód i zabij potwory. Wejdź w północne góry i podnieś jednego Eidetweissa. Wróć do początku przejścia. Idź na wschód, a później na północ. Podążaj drogą na wschód i zabierz dwa Eidel





weissy. Uważaj, gdyż obszar jest zaklęty (użyj odpowiedniego czaru). Teraz każda postać musi wypić eliksir przeciw zawrotom głowy. Podążaj drogą, podnieś relikwię i wróć do portu. Jeszcze raz wybierz JON'S ISLAND (tym razem miejsce na północnym zachodzie).

Podążaj wybrzeżem na zachód i walcz, zabijaj, walcz, zabijaj... Odpraw jedną z postaci i udaj się we wschodnie góry - zabij każdego strażnika, którego napotkasz. W odpowiednich miejscach (powinieneś poznać bez problemu) umieść sześć relikwii. Ukaze się druid, którego musisz zrekrutować, ze względu na jego czar - ochronę przed ogniem. Teraz koniecznie idź do miasta, aby odnowić zapasy jedzenia, uzbrojenia itp. Wkrótce przejdziesz (lub nie) przez prawdziwe piekło. Udaj się na OLBAR'S ISLAND.

Oto sposób walki z Żywiołem Ognia: "włóż w łapę" jednej z postaci ma-

giczną tarczę i uaktywnij czar chroniący przed ogniem, podejdź do Żywiołu i uderz (powtarzaj to, aż go wykończysz). Gdy dojdiesz do skrzyżowania dróg - odwróć się i do przodu (omiń blok). Teraz w skrócie, co Cię czeka. Na zachodzie od skrzyżowania znajdziesz potwory, skarby, uzbrojenie, na północy czeka Cię walka ze smokiem (użyj identycznej taktyki, jak przy walce z Żywiołem Ognia). Używaj czaru leczącego tak często, jak jest to konieczne. Od smoka możesz odejść, wyleczyć rany, powrócić (uaktywnić ochronę przed ogniem), znowu zadać parę ciosów, itd. Teraz czeka Cię długa przechadzka na północ, gdzie są potwory, iluzoryczne ściany i inne niebezpieczeństwa. Na końcu, uruchom lewarek. Zejdź na południe (kolce omiń słomem). Dotrzyj do twierdzy Shandara (czyli głównego Zła - Pana Chaosu). W ogromnej komnacie poruszaj się bardzo ostrożnie, gdyż w suficie czy-

hają na Twój błąd pociski. Na południowym wschodzie znajdziesz skarb, a na północnym zachodzie - lewarek (uruchom go). Później powinieneś spotkać rycerza (oczywiście, zabij go). Wejdź w przejście znajdujące się za miejscem, na którym kiedyś stał rycerz. Poruszaj się korytarzem na północ. W małym pokoju na zachodzie znajduje się mechanizm, który musi zostać przez Ciebie uruchomiony. Później czeka Cię walka z Gorgonem, ale co to dla takiego mistrza, jak Ty. Teraz wejdź do ogromnej komnaty, w której znajduje się fontanna tryskająca "wodą życia". Poszukaj małego pokoju, w którym znajduje się mechanizm (uaktywnij go). Pozabijaj strażników (w lwiej skórze). Poszukaj kolejnego mechanizmu (razem ze skarbem) oraz maga. Pod żadnym pozorem nie zabijaj go! Posłuchaj tego, co Ci powie. Jeżeli będziesz miał trudności ze znalezieniem wyjścia, przypomnij sobie o papudze (umieść ją przed uchem). Później czeka Cię ślalom, jeśli nie chcesz mieć głowy jak naleśnik. Przygotuj "psychic shelter". Teraz rozprawa z samym Shandarem. Jeśli chcesz, aby były "równe" szanse, to pozabijaj wszystkich członków drużyny oprócz jednego. A w ogóle, przestań bawić się z naiwniakiem - zabij go i wróć do wioski.

UFF! OBAWIAM SIĘ, ŻE TO JUŻ KONIEC! Jeżeli udało Ci się, gratuluje, jeżeli nie, mówi się trudno - spróbuj jeszcze raz! W ostatnich, decydujących momentach dałem dość dużo do myślenia, gdyż nie chciałem, aby gra była zbyt łatwa.

To wszystko, jeśli chodzi o solution Ishar II. Teraz pozostaje tylko czekać na trzecią część tej wspaniałej serii, a z poufnych kręgów wiem, że już prace trwają i wkrótce można się takowej spodziewać.

Szymon Grabowski



ROLE-PLAYING

386 SX,VGA 1 Mb RAM Również AGA ST i STE



Producent: Hudson Soft

Firma HUDSON SOFT znana m. in. z takich gier, jak *BC Kid*, znowu pojawiła się na rynku gier komputerowych, lansując swój nowy produkt pod tytułem *Yo! Joe!* - grę typu "skacz i uciekaj". Tym, co może zdziwić, jest fakt, że wersja na Amigę ukazała się na rynku programowym wcześniej, niż jej implementacja na konsolę, choć miało być odwrotnie. Cieszy to tym bardziej, że *Yo! Joe!* jest ciekawą propozycją na długie, zimowe wieczory.

Gra prowadzi Cię przez sześć poziomów, przenosząc Twoich dwóch bohaterów w różne części naszego globu i w różne okresy historyczne. Podstawowym celem każdego etapu jest znalezienie w labiryncie korytarzy wyjścia umożliwiającego przejście do następnej planszy. Podczas drogi musisz zbierać w zależności od etapu: złote krzyże, korony, wysadzone drogimi kamieniami kielichy, diamenty itp. Wszystkie te przedmioty zwiększają stan Twojego licznika punktowego. Zakończenie poziomu następuje po pokonaniu ostatniego (specjalnego) przeciwnika. Ażeby urozmaicić przygody, eta-

py przeplatane są rundami bonusowymi, dzięki którym przy odrobinie szczęścia w szybki sposób możesz zdobyć spore ilości punktów.

Na początku musisz pokonać labirynt średniowiecznego zamku. Będzie to droga, jak na prawdziwą zręcznościówkę przystało, pełna niebezpieczeństw i nie zawsze miłych niespodzianek. Groźnymi przeciwnikami, jakich między innymi spotkasz na tym etapie, będą niezwykle jadowite pająki, których ukąszenie wprawdzie nie jest śmiertelne, ale wystarczająco szkodliwe, aby unikać dłuższego przebywania

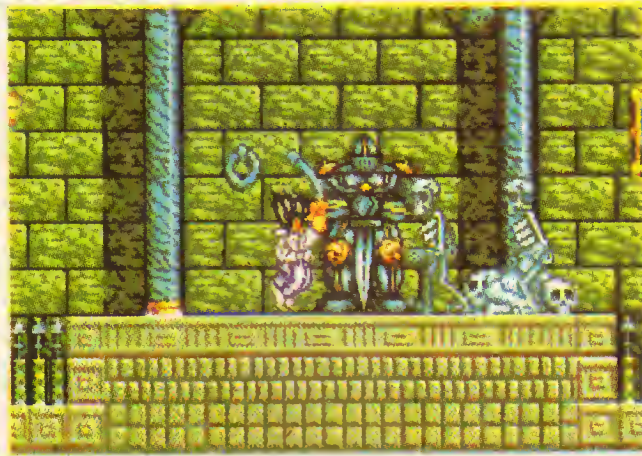
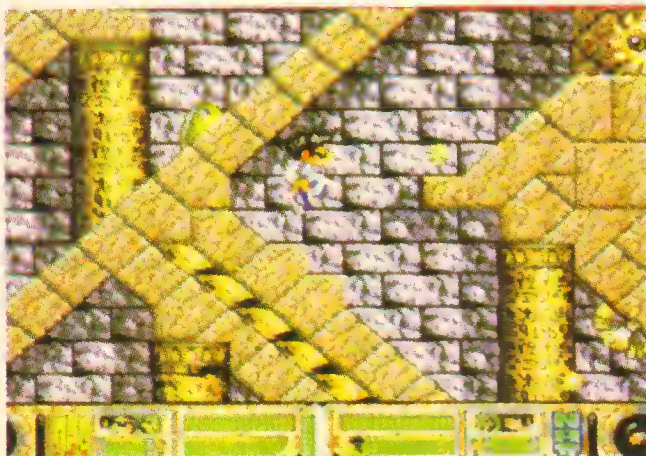


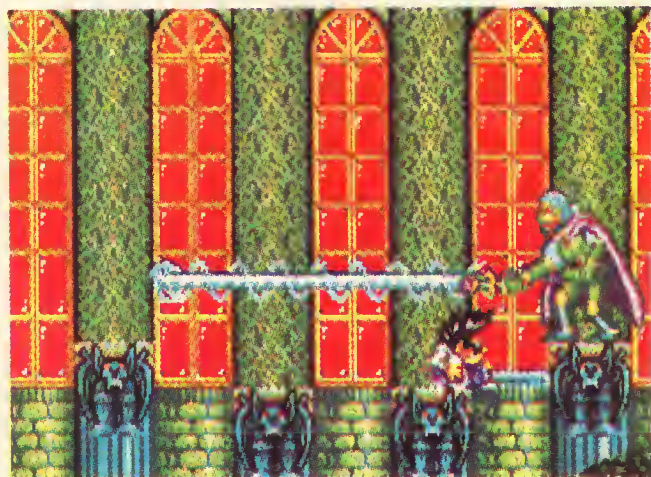
w ich towarzystwie. Równie nie mile będą bliskie spotkania z piraniami, szczurami, zoombie czy trupami czaszkami, które w jednej chwili przeobrażają się w kościotrupy. Bardzo uciążliwym "przyjacielem" będzie z pewnością także wampir, który w najmniej odpowiedniej chwili zamienia się w nietoperza. Poza tym, nawet gdy nie widzisz żadnego przeciwnika, nie powinieneś się za bardzo dekoncentrować (chyba że lubisz oglądać napis GAME OVER). W *Yo! Joe!* niebezpieczeństwo czai się w każdym zakamarku. Tutaj nawet stare, zakurzone obrazy potrafią ożyć, stając się bestiami o morderczych instynktach!

Większość przeciwników udaje się wyeliminować przy pomocy uderzeń rąk i nóg. Nie jest to jednak metoda efektywna, a zbytne zbliżenie do przeciwnika możesz zauważyć poprzez zmniejszający się pasek energii. Znacznie skuteczniejszym środkiem są różnego rodzaju bronie: nun-chaku, pila tarczowa, "koktajle Molotowa", gwiazdy, lom, bat. Możesz ich także użyć do niszczenia niektórych części murów, skrywających liczne skarby.

Jak w większości gier zręcznościowych, nie będziesz mógł narzekać na nadmiar energii (jakże potrzebnej do pomyślnego zakończenia zabawy). Na szczęście, autorzy okazali się na tyle wyrozumiali, że rozmieścili w kilku miejscach labiryntów elementy, dzięki którym jej stan znacząco się poprawi (jednym z nich jest prysznic). Umożliwi Ci to przejście do kolejnych etapów.

Następnym poziomem są piramidy z charakterystycznym dla nich labiryntem korytarzy. Także i tutaj przyjdzie Ci zlikwidować pewną ilość oportunistów, ciągle przeszkadzających w spokojnym poruszaniu się po tych w gruncie rzeczy interesujących bu





dowlach. Wściekle biegające mumie, fakir na latającym dywanie (skąd on się tu wziął?!) czy rozszalały byk - strażnik świątyni, którego śmierć stanowi jak gdyby pomost łączący te dwa etapy - to tylko niektórzy z Twoich wrogów na tym poziomie.

Trzeci etap to kolejna lekcja historii i geografii. Jednak nie licz na nadmiar czasu, który pozwoli zaspokoić Twoją ciekawość. Na własnej skórze odczujesz pomysłowość azteckich konstruktorów, próbujących zabezpieczyć ich świątynie przed intruzami (niby przed Tobą) oraz niezwykłą "gościnność" Indian Ameryki Południowej. Level ten to kolejna porcja zapierających dech w piersiach emocji, zagadek, pułapek, których pokonanie zostanie nagrodzone nie tylko odpowiednią ilością punktów, lecz także możliwością zagrania na czwartym poziomie.

Japonia to kolejny cel Twojej podróży. Jednakże i tutaj nie jesteś przyjmowany z "otwartymi ramionami". Trudno zresztą spodziewać się uprzejmości po samurajach i tajemniczych wojownikach ninja.

Następnym etapem jest nowojorskie metro ze wszystkimi "przyjemnościami" włącznie. Do pokonania masz przed sobą zwykłych chuliganów, psychopatów strzelających do każdego napotkanego przechodnia czy grubasa, który wstał lewą nogą i nie ma ochoty z nikim rozmawiać.

Powyższy poziom to przedsmak do ostatniego etapu, jakim jest miasto przyszłości (oby taka przepowiednia nie okazała się rzeczywistością). Na Twojej drodze staną nie tylko dziesiątki przeciwników, ale także własne, ludzkie słabości. Walcząc z wrogami musisz nie tylko uważać na ich

posunięcia, lecz również na to, by nie stracić równowagi i nie spaść z rusztowań z wysokości ok. 30 pięter. Poza tym, elektroniczni strażnicy, zamieszkujące te dzielnice punki i znajomi z metra zrobią wszystko, by wyeliminować Cię z rozgrywki i przeszkodzić w ukończeniu gry. Mam nadzieję, że zdobyte w poprzednich levelach doświadczenie pozwoli Ci na pomyślne dociągnięcie sprawy do końca, uwolnienie przyjaciół Twoich bohaterów i obejrzenie końcowych sekwencji z napisem CONGRATULATIONS.

Gra Yo! Joe! przypomina czasy, kiedy to Amiga niepodzielnie panowała na rynku gier komputerowych. Różnorodność plansz, podkładów muzycznych (łącznie dziewięć) oraz szybka akcja i płynna animacja to główne atuty tego programu. Ważnym elementem, który w znaczącym stopniu podnosi atrakcyjność gry jest możliwość równoczesnego grania na dwóch graczach, co praktycznie stało się już standardem w tego typu grach. Ogólnie rzecz biorąc, Yo! Joe! jest programem, którym powinni zainteresować się wszyscy miłośnicy gier komputerowych, szukający miłej i lekkiej rozrywki.

Dariusz Lewkowski

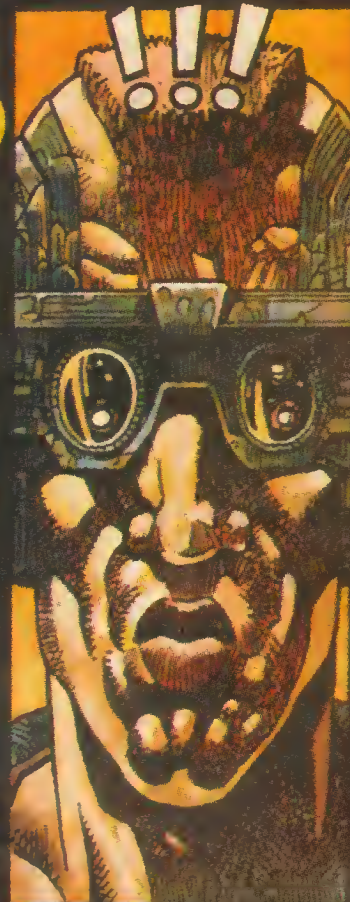




PRZEMIANY









A. JANICKI 93

KONIEC



EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '93

czyli

u co będziemy grać w nowym roku!

Zeszloroczne jesienne targi ECTS w Londynie były wyśmienitą szansą zaprezentowania się firm oraz przedstawienia ich najnowszych produktów zapowiadanych na święta (niestety, już minione) oraz rok 1994. Prawdę mówiąc, producenci nie zaoferowali na ECTS niczego, czego nie oczekiwaliśmy od najnowszych produktów lat dziewięćdziesiątych. Wyznaczone wcześniej trendy - więcej CD, więcej PC - stanowią według znawców rynku komputerowego jedyną drogę do przyszłościowego sukcesu. Jednak nie o sprzęcie chciałbym pisać, lecz o grach, jakie zostały zaprezentowane obok takich nowości sprzętowych, jak AMIGA CD32 czy ATARI JAGUAR.

ACCOLADE

Jeszcze przed rokiem firma ta była znaczącym producentem oprogramowania na wszystkie komputery domowe, teraz jednak przeniosła ona punkt ciężkości swoich działań na rynek software'owy konsoli. Obok wyśmienitej animowanej gry **SPEED RACER** przedstawiony został nowy produkt, symulator footballu amerykańskiego pt. **UNNECESSARY ROUGHNESS** mający wiele cech wspólnych z programem **MIKE DITKA FOOTBALL** z roku 1991. W sprzedaży do programu dołączony zostanie edytor, dzięki któremu możliwe będzie kreowanie i modyfikowanie cech zawodników z 28 zespołów ligi NFL - zarówno ich nazwisk, jak i właściwości (np. szybkość). O klasie i dokładności, z jaką gra odzwierciedla prawdziwe rozgrywki, świadczy fakt otrzymania licencji NFLPA (związku amerykańskiej ligi footballowej). Gra ta ukaże się na rynku na początku 1994 roku.

BLUE BYTE

Firma ta zamierza wkroczyć w nowy rok z kilkoma in-

teresującymi pozycjami, których tematyka ucieszy zapewne wszystkich fanów gier strategicznych. Jednym z najnowszych produktów jest gra **DIE SIEDLER** (osadnicy, kolonizacja). Stanowi ona ciekawe połączenie niewątpliwych hitów **CIVILIZATION** i **POPULOUS**. Program ten umożliwia panowanie nad wymyślnym światem fantazji. Gracz może, w zależności od prowadzonej polityki, przejść do historii jako pokojowo nastawiony władca, bądź też krwiożerczy wojownik. Mądrzy dostrzegą jednak, że tak jak w życiu, koncentrowanie się na sprawach budowy cywilizacji, jej rozwoju technologicznego i kulturowego, przynosi więcej pożytku, niż kolejne (także zwycięskie) wojny. Następnym smakowitym kąskiem dla strategicznych smakoszy jest z pewnością kolejna część gry **BATTLE ISLE**. Wszystkich zainteresowanych mogą zapewnić, że cechują ją rzeczywiście nowe pomysły - nie tylko 55 nowych typów jednostek, ale także zmiany w oprawie graficznej. I tak, w zapomnienie odszedł podzielony na dwie połowy ekran, a sceny walki przedstawiane są w nowej formie 3D, gdzie do akcji wkraczają grafika wektorowa i raytracing. Ciekawostką jest możliwość grania do siedmiu uczestników równocześnie, jeśli dysponuje się odpowiednim wyposażeniem (możliwości komputera np. pamięć, jego szybkość itd.). W przygotowaniach znajduje się również wersja na CD-ROM, która uzupełniona zostanie wspaniałymi efektami dźwiękowymi. Obydwie wersje znajdują się na rynku w okolicy połowy tego roku.

CODE MASTER

Nazwa ta kojarzy się wszystkim (chyba?) fanom komputerowej rozrywki z nieśmiertelną serią tanich gier - **DIZZY**. Sprzedaż ich osiągnęła tak wysoki poziom, że stworzony zo-

stał nowy produkt, **COSMIC SPACEHEAD**, nawiązujący dość ściśle do pierwowzoru. Jest to kolejna zważowana gra platformowo-przygodowa, której 32 poziomy powinny zapewnić każdemu porcję doskonałej zabawy przy komputerze. Bohaterem jest niezwykle sympatyczny stwor, który postanowił odwiedzić planetę Ziemię. Podczas swej międzygalaktycznej wędrówki będzie jednak musiał pokonać wiele przeciwności i niebezpieczeństw, jakie czuchają na niego na takich planetach, jak Linoleum, Detroitica czy też na terenie opuszczonej stacji kosmicznej.

COKTEL VISION

W firmie tej postanowiono nie eksperymentować i oprzeć się na wcześniej sprawdzonych pomysłach. Dlatego też postanowiono przygotować dwa programy, których poprzednicy długo gościли w naszych zbiorach. **INCA 2** to kolejne przygody międzygwiazdnych podróżników, którzy znowu stanęli przed trudnym zadaniem przeciwstawienia się obcym siłom. Gra ta wyszła zarówno na CD ROM, jak i - w mocno okrojonej wersji - na dyskietkach. Drugim produktem, który zaledwie miesiąc temu ukazał się na rynku gier komputerowych, jest **GOBLINS 3** - kontynuacja przygód goblinów opracowana w jeszcze lepszą i śmieszniejszą szatę graficzną. Również i ta gra jest dostępna w oddzielnych wersjach - na CD ROM i na dyskietkach.

CYBERDREAMS

Ze znacznym opóźnieniem ukaże się (nie mam danych, czy już się ukazała) gra **CYBER-RACE** czyli futurystyczne wyścigi. Na targach ECTS można było obejrzeć po raz pierwszy właściwy program, którego wykończenie zajmie niestety jesz-

cze trochę czasu. Firma zapowiedziała również ukazanie się w 1994 roku kolejnej części **DARKSEED**. Tak jak w jedynce, główny bohater, Mike Dawson, znajdzie się w wymyślnym świecie Obcych, których pokonanie w pierwszej części sprawiło tyle radości.

DIGITAL INTEGRATION

W tej brytyjskiej firmie zakończono ostatnie przygotowania do wypuszczenia na CD ROM wspaniałego symulatora lotu **TORNADO**, który uzupełniony zostanie dwoma dodatkowymi programami: **MISSION DESIGNER** i **DESERT STORM**. Obydwa rozszerzenia umieszczone są na dyskietkach i trzeba je dokupić osobno, pomimo ogromnej pojemności dysków optycznych. Również na CD ROM firma opracowała symulator śmigłowca bojowego pod nazwą **MERLIN**. Ciekawostką jest fakt, że program ten przygotowany został wcześniej dla potrzeb brytyjskiej Royal Air Force, nigdy jednak nie był możliwy do osiągnięcia.

DOMARK

Wyspecjalizowani programiści DOMARKU opracowali niezwykle ambitny program **FLIGHT SIMULATION TOOLKIT**. Jak sama nazwa wskazuje, jest to zestaw do samodzielnego konstruowania symulatorów lotu. Przy pomocy licznych edytorów, których uruchomienie wymaga środowiska Windows 3.1, grający może od początku do końca stworzyć własny symulator. Można więc zaplanować ukształtowanie terenu, rozłożenie pojedynczych budynków czy też wszystkie właściwości aerodynamiczne samolotu. Do programu głównego dołączony został specjalny kompilator, umożliwiający połączenie nowych misji z programem. Właściwy program



działa pod DOS'em i wykorzystuje możliwości kart SVGA. W przygotowaniu znajduje się również program, którego nazwa kodowa brzmi **TEST PILOT**. Na rok 1994 przygotowano również symulację wyścigów samochodowych **F1**. Program ten ukazał się wcześniej jako gra dla Mega Drive, zdobywając zaszczytny tytuł **PROGRAMU ROKU**. O rozmachu, z jakim firma wchodzi w kolejny rok kalendarzowy, świadczy fakt przygotowywania jeszcze jednego programu dla komputerów 16-bitowych - **LORDS OF MIDNIGHT**. Gra ta swoje triumfy święciła już dużo wcześniej, długo goszcząc we wczesnych latach osiemdziesiątych na listach przebojów Sinclair-Spectrum.

ELECTRONIC ARTS

Fani **SYNDICATE** powinni czuć się zadowoleni, ponieważ firma wydaje z myślą o nich dysk zawierający 40 kolejnych poziomów do gry, z trzema nowymi rodzajami uzbrojenia i specjalną opcją, umożliwiającą grę na kilku komputerach. Mimo to EA, jak na wielkich przystało, nie chce dać się "zaszufladkować" i oferuje także nieco bardziej optymistyczną grę **THEME PARK**. Dzięki niej można w jednej chwili przeistoczyć się w Walta Disney'a, którego zamiarem jest stworzenie ogromnego lunaparku. Gra w zamierzeniu przypomina jeden z wcześniejszych programów strategiczno-handlowych **SIM CITY**. EA nie zapomina też o przyszłości. W przygotowaniu znajduje się stworzona na podstawie filmu z połowy lat osiemdziesiątych gra pod wymownym tytułem **LABYRINTH OF TIME**. Akcja rozgrywać się ma w ogromnym labiryncie umożliwiającym podróżę w czasie. Zadaniem gracza będzie rozwiązanie licznych, niekiedy bardzo odległych w czasie, zagadek i w rezultacie zniszczenie tego niebezpiecznego miejsca (labiryntu).

EUROPRESS

Po trójwymiarowych szaleństwach w tworzeniu fantastycznych, komputerowych ogrodów (**3D-GARTENDESIGNER**), firma postanowiła stworzyć bazujący na tej samej technice symulator jazdy samochodem rajdowym **RALLY**. Programiści **EUROPRESS** kładąc

duży nacisk na wierność odtwarzanej symulacji ustawili wzdłuż trasy digitalizowane drzewa i budynki, zdigitalizowane zostały również pomocnicze informacje przekazywane przez pilota. Do przejechania mamy nie tylko zwykłe trasy szutrowe, utwardzone, asfaltowe, lecz także wiele odcińków specjalnych, niektóre również w nocy, prowadzących poprzez Wałę i tereny środkowej Anglii. Zmieniające się warunki pogodowe, ze śnieżnymi zadymkami i obligatoryjnymi dla Anglii deszczami oraz kibice to dodatkowe urozmaicenia w drodze do tytułu rajdowego mistrza świata. Producent ten, jako jeden z nielicznych zaprezentował również program edukacyjny, łączący przyjemność ze żmudną nauką pisania na maszynie. **FLYING FINGERS**, bo tak nazywa się ten produkt, umożliwia szybkie opanowanie pisania na maszynie. Dodatkową zaletą programu jest możliwość zmiany obłożenia klawiatury (angielska, niemiecka, francuska i hiszpańska). Obydwa programy są już dostępne na rynku software'owym.

GAMETEK

Odwiecznie przekładaną rynkową premierę gry **FRONTIER - ELITE 2** mamy już za sobą. **GAMETEK** wykupiła prawa do gry od wydawcy pierwszej części, firmy **KONAMI** i nie stoi na przeszkodzie, abyś mógł usiąść za sterami międzygalaktycznego promu kosmicznego. Inną ciekawą propozycją jest szachowy symulator **CHESS-NET**. Umożliwia on rozegranie partii przez modem lub w sieci. Dodatkową atrakcją dla potencjalnych kupców tego programu jest dysk z mistrzowskimi pojedynkami rozegranymi w roku 1990.

GRANDSLAM

Wykorzystując sławę znanego championa golfa, Nicka Faldo, **GRANDSLAM** próbuje wstrząsnąć podstawami rynku symulatorów golfa. **NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF** to tytuł programu umożliwiającego za względnie niewielką sumę zagranie "partyjki" z najlepszymi w tej ekskluzywnie dziedzinie sportu. W grze **ENGLAND** tematyka zmienia się i dotyczy niezwykle popularnej na całym świecie gry - piłki nożnej. Gwarancją dobrej zabawy może być fakt, że program ten

powstał pod oficjalnym patronatem angielskiej drużyny narodowej.

GREMLIN

Główną atrakcją firmy jest wspaniale animowana gra **LITIL DIVIL**, w której to zadaniem gracza jest wydostanie się z niezwykle skomplikowanego labiryntu. Do niezaprzeczalnych zalet tej stworzonej przez irlandzkiego programistę gry należą m.in. wspaniała, śmieszna animacja i liczne gagi towarzyszące wędrowce bohatera. Firma przygotowała również coś miłego dla fanów gier typu "Manager" - grę **PREMIER MANAGER 2**. Zadanie gracza jest proste i polega na doprowadzeniu swojej drużyny do tytułu mistrza. Do momentu zamykania numeru nadal niejasna jest sprawa ukazania się gry **ZOOL 2** na komputery kompatybilne z PC.

INTERACTIVISION

AIRLINE COMBAT to nazwa najnowszego produktu tej firmy. Jest to gra typowo handlowa, w której może uczestniczyć równocześnie czterech graczy. Ich zadaniem jest zakładanie linii lotniczych i zarządzanie nimi, sprzedaż i kupno samolotów, a przede wszystkim zakończenie roku z kwotą większą, niż się ten rok zaczęło. Wspaniała grafika w SVGA rozdzielczości przydaje się bardzo w przeglądaniu map, statystyk i różnego rodzaju zestawień. Inny produkt tej firmy, który także w niedalekiej przyszłości powinien ukazać się na rynku, to gra **SURVIVOR**. Program ten to jak gdyby odpowiedź na pytanie "Co będę robić po wojnie atomowej?". Gracz staje przed trudnym zadaniem: rozwinąć miasto, zapewnić jego mieszkańcom dostateczną liczbę pożywienia, a równocześnie zdobywać coraz większą kontrolę nad innymi ocalałymi po nuklearnej katastrofie miastami.

INTERPLAY

Amerykanie wydają się być ciągle zafascynowani serialem "Star Trek", co też ma swoje odzwierciedlenie w ofercie programowej firmy **INTERPLAY**. Po wcześniej zapowiedzianym **STAR TREK - JUDGEMENT RITES** i **STAR TREK - 25th ANNIVERSARY**, który ukaże się w wersji na CD ROM, można oczekiwać nadejścia nowej

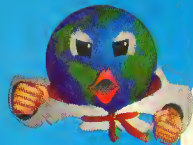
części, tzn. **STAR TREK - STARFLEET ACADEMY**. Gra wykorzystywać będzie grafikę SVGA i pojawi się prawdopodobnie na początku 1994 roku. Bez Kirka i spółki, lecz także w kosmosie rozgrywać się akcja innej gry - **STAR REACH**. Wsparty ciekawą grafiką klasyczny scenariusz podboju nowych światów to główne zalety produktu, którego ukazanie się zaplanowane było już na listopad. **INTERPLAY** nie buja tylko w obłokach, lecz stara się jak na poważnego producenta przystało, twardo stąpać po ziemi. Z pewnością godne polecenia są dwie pozycje wybrane z bogatej oferty CD ROM - **SIM CITY ENHANCED** i **SIM ANT ENHANCED**, które jak sama nazwa wskazuje, stanowią wzbogacone o wspaniałe efekty dźwiękowe i graficzne, wersje tych popularnych wśród komputerowców gier.

INFOGRAMES

Po ogromnym sukcesie **ALONE IN THE DARK** nie może zabraknąć kontynuacji: **ALONE IN THE DARK 2 - SANTA CLAWS IS COMING TO TOWN** z poprawioną grafiką (czterokrotnie szybszą) i jeszcze bardziej rozbudowaną animacją. Scenariusz to połączenie wydarzeń, jakie miały miejsce podczas dwóch wieczorów wigilijnych 1721 i 1924 roku. Pierwsza część gry rozgrywa się na pokładzie pirackiego statku "Latający Holender", druga natomiast w zaklętym domu, służącym pewnej bandzie opryszków za kwatery. Wszystko to gwarantuje wystarczającą porcję emocji i wrażeń przy pokonywaniu kolejnych poziomów gry. Natomiast zupełnie bez czarów trzeba obejść się w innym programie, **ULTIMATE PINBALL QUEST**. Jak nazwa wskazuje, jest to bilard flipperowy z trzema różnymi planszami i sześcioma rundami bonusowymi. Ciekawostką jest fakt, że scrolling przebiega nie tylko z góry na dół, lecz również z lewej do prawej i odwrotnie.

KRISALIS

Firma zapowiedziała przeniesienie na IBM (i kompatybilne), wspaniałych, znanych dotychczas tylko na AMIDZE, gier **SOCCER KID** (przygodę wesołego piłkarza poszukującego skradzionego przez Obcych pucharu mistrza świata) oraz



SABRE TEAM (przygody czterech członków grupy antyterrorystycznej).

MINDSCAPE/SOFTWARE TOOLWORKS

EVASIVE ACTION to szeroko reklamowany symulator lotu tej firmy, dzięki któremu możliwa jest (tylko z pozoru nierówna) walka samolotów z kilku, niekiedy bardzo odległych (w technice) epok. Sloganem reklamowym tej gry jest "Właściwy symulator, dla ludzi nie lubiących mozolnego studiowania instrukcji". Kolejna ciekawa propozycja to program szachowy **CHESSMASTER 4000**, którego pięciu poprzedników powinno być gwarancją dobrego poziomu gry. Firma MINDSCAPE jest również znanym producentem oprogramowania na konsole. Wykorzystując popularność niektórych postaci z komputerowego świata gier (Super Mario Bros), stworzona została seria programów edukacyjnych **MARIO'S TIME MACHINE**, **MARIO TEACHES SUMS**, **MARIO TEACHES WORLDS**, **MARIO'S PLAYSCHOOL**. Producent ten to również jeden z nielicznych, tak ściśle oddzielających produkty dyskowe od wykorzystujących technikę CD ROM. Wszystkie one sygnowane są nazwą **SOFTWARE TOOLWORKS** i obejmują zarówno gry, jak i programy użytkowe. Do nowości należą m.in. **CAPITOL HILL** (amerykańska polityka), **OCEANS BELOW** (podróż po podwodnym świecie), gry **DRACULA UNLEASHED**, **MEGARACE** oraz przygodowa **DRAGON TALES**.

NEO

Tutaj skromnie. Jako nowość zapowiadana jest jedynie wersja CD ROM znanej gry S-F, **WHALE'S VOYAGE**.

OCEAN

Dla wszystkich fanów golfu w komputerowym wykonaniu firma przygotowała program **RYDER CUP**, w którym możliwa jest jednoczesna gra dwunastu graczy. **OCEAN** wypuścił na rynek również coś dla miłośników samochodowych wyścigów ulicznych - **BURNING RUBBER**, w których gracz nie tylko musi uważać na policyjne patrole, lecz również na boga ducha winnych przechodniów

i przede wszystkim na bezwzględnych przeciwników, z którymi przyszło mu konkurować.

ORIGIN

Wszyscy dotychczasowi, a także przyszli fani gry **STRIKE COMMANDER** zapewne cieszą na myśl o dodatku, jaki pojawił się ostatnio na sklepowych półkach - **TACTICAL OPERATIONS**. Zawiera on kilka nowych misji, trzy nowe samoloty oraz ulepszony program obsługi kart dźwiękowych. Ponieważ pełna instalacja gry **STRIKE COMMANDER** i dodatku **TACTICAL OPERATIONS** zajmuje razem na twardym dysku ok. 50 MB, firma **ORIGIN** zdecydowała się wypuścić również wersję CD ROM pod wdzięczną nazwą **SUPER STIKE COMMANDER**. W stosunku do wersji "standard" produkt ten wyróżnia się przede wszystkim ulepszoną grafiką i dźwiękiem.

PSYGNOSIS

"Jeśli jakaś firma software'owa sonduje granice dobrego smaku, będzie nią z pewnością **PSYGNOSIS**" - stwierdzenie takie padło z ust jednego z dziennikarzy biorących udział w londyńskich targach ECTS po tym, jak zaprezentowany został nowy produkt z gatunku gier wojennych - **THEATRE OF DEATH**. Rzecznik prasowy firmy odżegnał się od jakiegokolwiek brutalności w grze i obrócił w żart wszystkie postawione wcześniej zarzuty. Czy żartem jest czerwona plama, jaka pozostaje po przejechanym czołgiem żołnierzu, bądź też pozeranie tegoż przez rekina, pozostaje sprawą gustu. Kolejna propozycja firmy, tym razem z gatunku gier przygodowych, pt. **INNOCENT UNTIL CAUGHT** przenosi gracza do dość odległej przyszłości, w której największą zmartwienie są poborcy podatkowi (skąd my to znamy). **PSYGNOSIS** jest również producentem wielu programów korzystających z techniki CD ROM. W zapowiedziach pojawiają się między innymi takie tytuły, jak na przykład **MICROCOSM**. Ogólnie mówiąc, idea gry polega na tym, że dzięki technice komputerowej zostajesz zmniejszony do wymiarów łebka od szpilki (oczywiście, tylko na ekranie), co umożliwi Ci pełną przygodę podróż do wnętrza ludzkiego organizmu. Nie można zapomnieć

nać również o jednym z najpopularniejszych produktów tej firmy, grze **LEMMINGS**. W okolicy świat pojawia się kolejna jej część pt.: **XMAS LEMMINGS**, zawierająca ponad 60 nowych poziomów, a także przeniesione na CD ROM wersje **LEMMINGS/MORE LEMMINGS**.

RENEGADE

Oferta programowa firmy na nadchodzącym roku opierać się będzie na absolutnych nowościach rynkowych. **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN** to gra przygodowa przypominająca filmy i gry z serii "Indiana Jones". Rzecz dzieje się w roku 1940, kiedy to podczas jednego z lotów służbowych (jesteś pilotem prawdziwej gwiazdy Hollywood-Starlet), zmuszony jesteś do przymusowego lądowania w samym sercu południowo-amerykańskiej dżungli. Całą resztę dowiedzieć się możesz dopiero za jakiś czas (firma planuje ukazanie się gry w miesiącach letnich 1994 roku). W lutym 1994 roku firma zamierza wypuścić **THE CHAOS ENGINE** na komputery IBM. Do wiosny tego roku będziemy musieli również poczekać na trzy inne propozycje **RENEGADE**, tj. grę **Z**, wysięci motocrossowe **KTM MOTOCROSS** i rozbudowaną wersję **SENSIBLE WORLD SOCCER**.

SIERRA ON LINE

Większość produktów tej skądinąd znanej firmy skierowana była raczej do młodszych odbiorców, nie wyłączając serii **Larry**. Nowymi grami przygodowymi zamierza **SIERRA** zdobyć szerszy krąg odbiorców. Do nich należeć będą m. in. **Voodoo-Thriller**, **GABRIEL KNIGHT**, w którym autorzy nie oszczędzają na trupach, krwi i akcji, **LEISURE SUIT LARRY 6**, której to dewiza "więcej seksu", dobitnie wyraża poruszaną w niej tematykę oraz **INCREDIBLE TOONS**, której grafika zadowoli nawet najwybredniejszych.

THREE-SIXTY

Firma zamierza wkroczyć w nadchodzący 1994 rok m. in. z implementacją gry **HARPOON II** na IBM (lepsza grafika i animacja oraz uproszczony system sterowania), a także z **VICTORY AT SEA**, grą o po-

dobnej tematyce co **HARPOON**, w której to wody Oceanu Spokojnego stają się miejscem zmagania o ostateczne zwycięstwo floty japońskiej i amerykańskiej podczas II Wojny Światowej.

TEAM 17

To firma, której programiści ograniczając się początkowo do rynku oprogramowania AMI-GI, dość długo zaniedbywali analogiczny rynek IBM. Teraz jednak **TEAM 17** sukcesywnie nadrabia powstałe zaległości u fanów Wielkiego Niebieskiego, wydając m. in. takie gry, jak **BODY BLOWS** czy **ALIEN BREED**. Nie zapomniano jednak o drogiej ich sercu "przyjaciółce" przygotowując grę **SILVERBALL** - kolejne flipe-rowe szaleństwo.

VIRGIN

Komputer i film zbliżają się nieubłaganie ku sobie. Najczęściej w tej właśnie kolejności. Zdarza się jednak, że w wyimaginowanym świecie komputerów pojawiają się również elementy filmowe. Firma **VIRGIN** przygotowując swoją nową grę **CONSPIRACY**, zatrudniła znanego hollywoodzkiego aktora **DONALDA SUTHERLANDA** ("Igla", "Backdraft", "J.F.K."), którego zdigitalizowane zdjęcia znajdują się na CD ROM, czyniąc program bardziej atrakcyjnym i realnym. Dla ludzi chcących osobiście wziąć udział w końcowych działaniach drugiej wojny światowej przygotowany został nowy symulator lotu **OVERLORD**. Gra stworzona przez programistów z zespołu "Reach for the Skies", ukazuje ostateczny upadek Trzeciej Rzeszy, do którego w dużym stopniu przyczyniło się również lotnictwo Sprzymierzonych. Gra wykorzystywać będzie, jak większość nowych produktów, możliwości kart SVGA.

Na tym zakończę listę propozycji firm software'owych. Ile z podanych tytułów wartych jest poświęcenia uwagi, pozostawiam ocenie Czytelników. Niemniej wielu z Was zapewne poczuje się w obowiązku i prędzej czy później sprawdzi wszystkie - oczywiście, o ile będzie go jeszcze na to stać. Chyba domyślicie się, jaką ustawę mam na myśli.

Dariusz Lewkowski



LOGICZNE

1. GO
2. LOGO
3. SHAGHAI
4. CHESS 2000
5. PUSH OVER
6. SARAKON
7. LASER CHESS
8. KIKUGI
9. ONE STEP BEYOND
10. BOSTON BOMB CLUB



ZREĆNOŚCIOWE

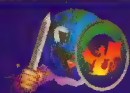
1. ALIEN BREED II
2. PINNBALL DREAMS
3. CANNON FODDER
4. BODY BLOWS II
5. LEMMINGS II
6. ZOOL
7. STREET FIGHTER II
8. DESERT STRIKE
9. SENSIBLE SOCCER
10. RASTER BIKE



PRZYGODOWE

1. FLASHBACK
2. DUNE I
3. DARK SEED
4. GOBLINS III
5. WAXWORKS
6. BURNTIME
7. LEGACY
8. ALONE IN THE DARK
9. BDDY/FATE OF ATLANTIS
10. DEUTEROS

NAJLEPSZE z Najlepszych



ROLE PLAYING

1. EOTB I
2. ISHAR I
3. ISHAR II
4. MIGHT & MAGIC III
5. BLACK CRYPT
6. WHALE'S VOYAGE
7. DUNGEON MASTER
8. EOTB II
9. POOL OF RADIANCE
10. LORD OF THE RING



SYMULACYJNE

1. X-WING
2. STRIKE COMMANDER
3. LOTUS III
4. SILENT SERVICE
5. WING COMMANDER I
6. GUNSHIP 2000
7. EPIC
8. CARRIER COMMAND
9. F-15 HT
10. PACIFIC ISLANDS



STRATEGICZNE

1. DUNE II
2. FRONTIER
3. SYNDICATE
4. HISTORY LINE
5. CIVILIZATION
6. WARLORDS
7. BATTLE ISLE
8. RAILROAD TYCOON
9. REALMS
10. MEGA LO MANIA



ACTION FIGHTER Kixx

Jedziesz, rower Ci się na wóz zmienia, a wszystko zostaje w tyle. Kto nie uzyskał jeszcze wszystkich możliwych "zdobyczy" powinien wpisać w tabelę wyników:

ZBACKDOOR

Otrzyma niewyłańczone życie i całą masę energii.

AFTERBRUNNER Hit Squad

Lecisz, lecisz i zabijasz. Zasadą prostą, kto mniej zabije, ten przegrywa, ale realizacja gry wcale nie najwyższych lotów. Dla tych którzy być może mają wstręt do zabijania, podaję hasło, które należy wpisać po spauzowaniu gry:

THUNDERBLADE

Teraz:

"G" - dodatkowe pociski;
"N" - dodatkowe życia;
"<" - cofnięcie się o jeden etap;
">" - jeden etap do przodu (czy to warto?).

ALIEN BREED '92 Team 17

Kosmiczny rozbój w biały dzień. Gra podobna do poprzedniczki, "Alien Breed". Kto dostał się do tych kosmicznych labiryntów tak łatwo z nich nie wyjdzie. Każdy ma jednak jakieś szanse. W celu uzyskania przedziwnych informacji i podpowiedzi wystarczy tylko wpisać różne tytuły bądź imiona (oczywiście, po uprzednim wciśnięciu spacji):

**THE ONE
CU AMIGA
CVG
AMIGA ACTION**

**AMIGA POWER
AMIGA FORMAT
AMIGA FORCE
SEGA
CHEAT
ANDREAS
PETER
BOBERG
STEFAN
MARTYN BROWN
JUNIOR MACMILLAN
DAVE BROADHURST
RICO HOLMES
ALLISTER BRIMBLE
HAYDN DALTON**

Nie zapomnij o spacjach pomiędzy wyrazami!

ARKANOID Hit Squad

Klasyczne rozbijanie głową muru. Piłeczki latają, stwory pękają, a Ty szalejesz. Szczególnie daje się to we znaki, gdy przez jakiś czas nie możesz rozbić tej jedynej, ostatniej cegielki. W pewnym momencie okazuje się, że piłeczka dostała przyspieszenia i nie bardzo można ją nawet zobaczyć, nie mówiąc już o odbijaniu. A tak w ogóle, to gra jest świetna do testowania stanu czystości myszki. Jeśli kulka jest choć trochę zabrudzona, to możesz sobie spokojnie dać spokój, chyba że masz ochotę na małe czyszczenie. Gdy jednak mimo wszystko zabraknie Ci szybkości w ręce i błysku w oku, to możesz wpisać:

DSIMAGIC

Wtedy naciśnięcie odpowiednich liter spowoduje spadanie odpowiednich paczuszek. W celu zwiedzenia dalszych etapów wciśnij F3 dla jednego gracza, zaś F4 dla dwóch. Notabene, sam lubię pograć w tej drugiej opcji, bo wtedy w którymś wcieleniu jestem lepszy. Przyciski od 1 do 5 służą do zmiany szybkości piłki. A może by tak urządzić zawody, kto dłużej wytrzyma na piątym dopaleniu?

CARRIER COMMAND Kixx

No, tę grę znasz na pewno. Opisałem ją w numerze 9-10/93 ŚGK. Ujmując rzecz w skrócie - jesteś kapitanem niesamowitego lotniskowca i w świetle grafiki wektorowej realizujesz plany swoich mniejszych lub większych podbojów. Niestety, nie jesteś sam na placu boju, drugim lotniskowcem zarządza "sprytny" komputer. Wystarczy jednak spauzować grę i wpisać:

GROW OLD WITH ME

by uzyskać "niezwyciężoność". Gdy wróg da się Ci we znaki i będzie mu zbyt dobrze szło, możesz uzyskać efekt włączania/wyłączania za pomocą klawiszy "+" i "-".

DRAGON'S LAIR Readysoft

Nie znacie łowcy smoków? Fantastyczna animowanka do łamania joysticka. Każdy kto próbował skończyć tę "grę" ręcznie, z pewnością osiągnął dużą precyzję w powtarzaniu ciągle tych samych ruchów psujących joystick. Zbędną precyzję. Teraz wystarczy na ekranie tytułowym wcisnąć jednocześnie:

Esc, R, I, N, 7.

Te pięć klawiszy rozwiązuje problem oglądania filmu wyświetlanego przez naszą przyjaciółkę. Gra wspaniale nadaje się od zadziwiania rodziny i innych ciemnych pociotków. Wzdychaniu nie ma końca.

FALCON Supreme

Swego czasu była to najlepsza i najbardziej fascynująca gra lotnicza na Amigę. Lecisz, mapujesz, a tu nagle Mig-śmig. Oczywiście, do wroga najlepiej jest walić pociskiem samonaprowadzającym się, tyle tylko, że po-

ciski te czasami nazbyt szybko wylatują i potem ich "ni ma". No, ale teraz koniec kłopotów. Wystarczy wcisnąć i przytrzymać klawisze "Shift", "Ctrl" oraz "X" i już możesz się dobrać w trakcie lotu. Czy kto widział takie cuda-niewidy?

KLAX Respray

Fenomenalna gra do wyrabiania refleksu i... oczopląsu. Klocki spadają, zresztą nie wiadomo dlaczego. Kto złapie więcej i szybciej ten w nagrodę dostaje mandarynkę. Tym, którzy chcieliby się przekonać, że tych etapów jest trochę więcej, niż jeden, polecam wcisnięcie klawisza "3". Pozwoli to na przeskok do następnego etapu. Wciśnięcie "4" spowoduje przejście do etapu ostatniego.

LOGICAL Rainbow Arts

Gra kulko-podobna na suwadle malotocznym polecana wszystkim, którzy posiadają kolorowy monitor i mają co nieco w głowie. Jeśli komuś dopiekło przesuwanie kulek ustawionych przez programistów, to powinien wpisać:

THE FINAL CUT

Efektom będzie dojście do panelu układania własnych konstrukcji (jeśli myślałeś, że wszystko samo się rozwiąże, lepiej byłoby, żebyś popatrzył na spadające liście czy płatki śniegu).

NEBULUS Howson

Niby tylko gra platformowa, ale za to jaka fajna. Możesz skakać i przeskakować, a w tym czasie różni tacy chcą Cię dopaść. Świetna atmosfera kamiennych murów, wież i... brzdolenia. Umierający powinni wpisać na ekranie tytułowym:

HELLOIAMJMP



TRIKI

a uzyskają dzięki temu niewy-
kańczalną ilość żyć. Klawisze
"F1"- "F8" pozwolą Ci na wybór
tej ulubionej wieży.

POPULOUS 2 Bullfrog

Kto nie lubi bawić się w Boga?
Każdy, kiedy tylko ma możli-
wość, podłoży koledze pinezkę
pod siedzenie, a jak mu wydzie
cud wystrzelenia drugiej osoby
o metr nad krzesło, z radością
zaciera ręce. Co tu dopiero mó-
wić, gdy masz do dyspozycji
niesamowite narzędzia do spię-
trzania gór i zalewania dolin
wodą tudzież lawą wulkanicz-
ną. Wszystko za jednym kliknię-
ciem myszy. Jest tylko jeden
dylemat - bogów jest dwóch. Ka-
żdy ma takie same szanse, tyle
że komputer jest jakby sprytniej-
szy. No, ale czego to ludzie nie
wymyślą - wystarczy wpisać na-
stępujący kod w zwykłe miejsce:

ADKITAKDVGZLRGWZ

i już posiadasz boga o atrybutach
zdolności ponadczasowych.

THE HUMANS Mirage

Powiecie, że "humansi" już by-
li. Ano byli, ale to nie koniec.
Pierwszą część kodów do gry,
gdzie mordka mordkę goni, po-
dałem w numerze 9-10/93 ŚGK.
Dla tych, którzy chcieliby za-
wędrować dalej, podaję dalsze
kody do tej popularnej gry:

26 PARKVIEW
27 NICENEASY
28 GREEN CARD
29 COOKIE
30 MALCY MALC
31 RAVING BURK
32 YOU GOT IT
33 SGNIMMEL
34 MINISTRY
35 MAD FREDDY
36 BIZZARE
37 FREE SCOTLAND
38 APPLE JUICE
39 PAYDAY

40 BANANNA MOON
41 BONUS
42 BOUNCING
43 NO MONEY
44 A S F
45 VISION
46 SISTERS
47 FAST FASHION
48 CARGO
49 RAB C NESBITT
50 RANGERS



UWAGA: Grzebanie monitora-
mi po danych często kończy się
ich śmiercią. Zanim do tego
przystąpisz, zrób sobie kopię ta-
kich danych. Redakcja nie po-
nosi odpowiedzialności za nie
przespane noce.

ALONE IN THE DARK Infogrames

Jeśli boisz się, że w ciemności
zabraknie Ci kul w pistolecie lub
jeśli chcesz spotkać się z kapi-
tanem Hookiem, będąc w lep-
szej kondycji, powinienes zdać
się na nas, czyli ŚGK. Reguły,
na jakich bazuje podpowiedź, nie
są najczystsze, ale czyż nie zro-
bisz wszystkiego, by wreszcie
ukończyć tę cholerną grę?
Wywołaj sobie edytorem dys-
kowym (np. "DiskEdit" z Nor-
ton Utilities, czy "PC Tools")
ostatnio zgraną grę. Może to
być np. plik: "SAVE0.1TD" lub
"SAVE1.1TD" lub "SAVE2.1TD"
itd. Teraz należy wyszukać kilku
bajtów (poniżej) i zmienić ich
wartość na FF (inaczej 255):

BAJT	JEDNOSTKA
19.856	paliwo do lampki
19.866	pociski karabinowe
19.882	zdrowie
20.024	kule rewolwerowe

CAPTIVE Mindscape

Jeśli Twoim jeńcom nie dzieje się
najlepiej, powinienes podbudo-
wać swoje morale, korzystając

z niniejszej podpowiedzi. Po-
jemniki kupione w sklepie za-
wierają tylko po 10 ładunków. Mo-
żna je jednak doładować. Te wy-
buchowe (flambos) należy wło-
żyć do ognia, zaś te z kwasem
do zbiorników z kwasem. Masz
teraz zamiast 10 - 60 i 50 ład-
unków. Nie radzę stosować tej
metody w życiu codziennym!

FIRST SAMURAI UBI Soft

Jest to pecetowa wersja gry, w któ-
rej śmieje się do Ciebie Budda,
krzycząc wrogowie, a wszystko
dzieje się w Japonii. Kto nie wie,
jak stosować sztukę ruchów
nogami w górę, żeby przenieść
się szybko w dół, powinien
skorzystać z możliwości uru-
chomienia poszczególnych eta-
pów. W tym celu należy zmie-
nić directory na directory, w któ-
rych znajduje się First Samurai
i zamiast "SAMURAI" wpisać:

SAMVGA1 - dla etapu 1
SAMVGA2 - dla etapu 5
SAMVGA3 - dla etapu 6
SAMVGA4 - dla etapu 9

Każde z tych uruchomień od-
będzie się bez introdukcji.

LEGENDS OF VALOUR US Gold

Legenda, jak legenda. Idzie się
przez kupę korytarzy, spotyka
różnych zbirów spod ciemnej
gwiazdy i leje się ich po mor-
dach. Wszystkim rządzi pie-
niądz i kto ma go mniej, jest
głupszy. Oczywiście, Ty chcesz
być mądrzejszy i dzięki po-
niższej podpowiedzi przechyt-
rzysz komputer jak się patrzy.
Aby uzyskać 9999 złotych oku-
ruszków, należy zmienić dane
w pliku "LOVI_N.SAV",
gdzie "N" oznacza numer, pod
którym ostatnio zgrywałeś grę.
Zmienić należy bity:

Hexadecymalne zmienić na:
OB1F OF
OB20 27

Dziesiątkowo:
2847 15
2848 39

Teraz należy ponownie urucho-
mić grę i wgrać ten stan, w któ-
rym dodałeś sobie pieniędzy.
Widzisz, jaki jesteś mądry?!

PRINCE OF PERSIA Domark

Ułatwić sobie życie można rów-
nież w tej najpopularniejszej
chyba "ajbiemówce", gdzie każ-
demu krokowi towarzyszą ka-
mienię, pochodnie i wrogi
miecz. Jeżeli Twojego bohatera
w piżamie męczą nocne kosz-
mary, powinienes wpisać, aby
wystartować grę:

PRINCE MEGAHIT

W tym momencie Twój czło-
wiek uzyska specjalne zdolno-
ści, żeby dla przykładu wy-
mienić:

K - wykończenie wszystkich nie-
wygodnych znajdujących się
na ekranie;
Shift+T - dodatkowe życie;
Shift+L - przeskoczenie do na-
stępnego etapu.

STAR TREK: The 25th ANNIVERSARY Mindscape

Podróże kosmiczne nie zawsze
kończą się we własnym łóżku.
Kto boi się wrogich statków na
ekranie monitora, powinien za-
fundować sobie szybszy palec.
Szczególne trudności możesz mieć
ze statkami wyposażonymi w po-
lę niewidzialności (cloaking de-
vices). Aby zobaczyć taki sta-
tek, należy podkręcić do oporu
jasność monitora i wtedy, na tle
gwiazd zobaczysz... tak, zarysy
niewidzialnego statku. Teraz
wszystko zależy od Twojego
palca. Albo Ty zabijesz, albo
będzie "Game Over".

Wasz Tomasz
(Kokoszczyński)



Sprzedam oprogramowanie i literaturę na Atari ST. 20 tys. zł za dysk (+dysk), katalog gratis po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem. Sebastian Płużyczka, ul. Komornicka 21a, 05-555 Tarczyn (woj. warszawskie), tel. 57-21-45 wew. 40.

Wymienię Atari 800XE, turbo 2000, kasety, literaturę, cartridge, monitor+1.2 mln zł na Amigę 500 (1MB RAM) + dyski. Jakub Żydowo, ul. Norwida 13/39, 96-100 Skierniewice, tel. 773-69 (po godz. 16).

Sprzedam Amigę 2000 B, 3Mb RAM, karta IBM PC/XT (commodorowska). Cena 7 mln zł. Piotr Pieńkowski, Bydgoszcz, tel. 22-89-61 (po 16.00).

Sprzedam lub zamienię Amstrada PC512D z monitorem składanym i Atari 5XE z monitorem i gram. Ceny: 7 i 3 mln zł. Jaroszewski Krzysztof, ul. Ślaskiego 6c/110, 87-100 Toruń.

Sprzedam "Świat Gier Komputerowych" nr 2/93 do 8/93 za 80 tys. zł. Dominikowski Wojciech, ul. Nowowiejskiego 14/1, 82-400 Sztum (woj. Elbląg).

Sprzedam C-64, magnetofon, gry, 2 joysticki, cartridge "Black Box", literaturę. Cena 1.2 mln zł. Stan bardzo dobry. Michał Kulcsa, ul. Kalinowa 167/48, 41-200 Sosnowiec.

Poszukuję "Amigi" nr 2/92; kupię lub wymienię. Sprzedam literaturę komputerową za 30% wartości. Spis - koperta zwrotna. Czesław Czyżyk, ul. 1-go Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkie.

Sprzedam C-64, stację dysków 1541(2), magnetofon, 100 gier na dyskietkach, 2 cartridge: "Final III" i "Black Box", myszkę i podkładkę, dwa joysticki. Cena: 3.5 mln zł za całość. Tomasz Majewski, ul. Żwirki i Wigury 52/7, 87-100 Toruń, tel. 11-644.

Sprzedam Atari 800XL, FDD-CA2001, 3 joysticki, 300 gier, interface do magnetofonu. Cena 3.5 mln zł. Bolesław Czerwiński, os. Orla Białego 60/5, 61-251 Poznań.

Sprzedam Amigę 2000D (kickstart 2.04), 3Mb RAM. Cena 7 mln zł. Krzysztof Wirszylo, Bydgoszcz, tel. 22-45-69 lub 28-79-20 (praca).

Kupię opis gry "Tomahawk" na C-64 (kasety). Opis może być napisany na kartce papieru, ale dużymi literami. Marek Mańczak, ul. Bydgoska 9c/7, 89-300 Wyrzysk, tel. 86-29-61.

Sprzedam C-64, magnetofon, joystick, pokrywę, cartridge, 11 kaset, literaturę. Cena ok. 1.7 mln zł. Armin Kaden, ul. Siedlecka 51, tel. 44-164.

Sprzedam oryginalne gry: "Civilization", "Rome AD'92" po 300 tys. zł, "Birds Of Prey", "Castles", "Mig 29M" po 250 tys. zł oraz "Deluxe Paint IV" - 550 tys. zł i "Sonic" - 50 tys. zł. Marcin Bogutyn, ul. Gwardii 24, 21-300 Radzyń Podlaski, tel. 52-11-99 (po godz. 16).

Sprzedam Amigę 500 (1MB), pokrywę, mysz. Całość z 1992 roku. Cena: 4 mln zł. Marcin Kijak, Al. Słowackiego 16/8, 30-037 Kraków, tel. 34-39-42.

Kupię Amigę 500+ w bardzo dobrym stanie za 3-4 mln zł. Uwaga: jeżeli będzie jeszcze na gwarancji, dam więcej. Maciej Wesolowski, ul. Kazimierza Wielkiego 1a, 41-902 Bytom.

Sprzedam C 64II, magnetofon, oprogramowanie, "Black Box", osłonę oraz instrukcję obsługi. Cena: 2 mln zł. Sebastian Pukacz, ul. Tysiądzica 78/109, 40-871 Katowice, tel. 15-42-475 (po godz. 16).

Sprzedam Atari 65XE, magnetofon, cartridge, T-2000, K.S.O., 27 kaset (w tym 8 turbo i 4 oryginalne), instrukcja. Cena: 1.8 mln zł. Stan bardzo dobry. Tomasz Harłozinski, ul. Świętojerska 11/2, 86-200 Chelmo (woj. toruńskie), tel. 86-27-57.

Kupię czasopisma o grach. Bezpłatna wymiana gier i programów na Amigę! Posiadam: A600, 2 MB RAM, sampler. Paweł Kowalski, ul. Półwiejska 11/25, 61-885 Poznań, tel. 52-30-35.

Sprzedam "Top Secret" z roku 1992: 10/3, 11/4, 12/5, 13/6; z roku 1993: 14/1, 15/2, 16/3, 17/4, 18/5, 19/6. Po 10 tys. zł za egzemplarz. Kalinowski Michał, ul.

Gajowa 62/34, 15-794 Białystok, tel. 51-70-49.

Kupię "Secret Service" nr 01 i 03 oraz "SGK" nr 2, "Top Secret" 1/91, 4/91, 6/91, 1,2,3/92. Sprzedam "Bajka" nr 3/88, 1-2/90. Sprzedam literaturę z serii "Mikrokomputery": "Basic dla początkujących", "Basic dla wszystkich" i "Commodore 64". Michał Dargacz, ul. Rejtana 15/40, 84-200 Wejherowo, tel. 72-02-34.

Sprzedam "Video Backup System". Nowy, na gwarancji. Cena 550 tys. zł. Mariusz Walas, ul. Św. Ducha 88/III/21, 88-100 Inowrocław, tel. 732-53.

Wymienię gry na PC. Posiadam takie, jak "Budokan", "Lemmings", "Test Drive 1", "Ski or Die", "F-15 Strike Eagle II", "3D Pool". Sławek Mazur, ul. W. Jagiełły 31d/12, 41-106 Skierniewice Śląskie, 128-92-31.

Sprzedam C-64 (lub zamienię na PC/386 SX), monitor mono, magnetofon, 500 programów, literaturę, 2 moduły, joystick. Przemek Mielcarek, Goraj 11a, 66-342 Goraj, tel. 93.

Sprzedam dysk twardy 120 MB, kontroler, 4 MB RAM do Amigi 500. Cena ok. 9.5 mln zł. Rafał Rudzki, ul. Brzozowa 52/12, 41-515 Chorzów, tel. 46-48-13.

Sprzedam Amigę 500 + 0.5 MB + 70 dysków + 2 joysticki + literatura + podkładka pod mysz itp. Cena ok. 6 mln zł. Karol Majchszak, ul. Kościelna 42/23, 60-538 Poznań, tel. 48-47-22.

Sprzedam C-64, stację dysków 1541, monitor kolorowy, 2 joysticki, dyskietki. Cena ok. 3 mln zł. Jakub Jaszcz, os. Piastowskie 16/20, 62-200 Gniezno, tel. 60-15.

Kupię "SGK" od numeru 1/1993 do 7-8/1993. Marek Jenda, ul. Wolności 2/1, 22-100 Chelm, tel. 586-34.

Kupię 3 lub 4 letnią Amigę, może być w starej wersji, za 1205. Mariusz Kijaszek, ul. Jedności Narodowej 169/9, 50-303 Wrocław, tel. (071) 21-64-79.

Kupię programy użytkowe na małe Atari, na dyskietkach. Sprzedam gry - proponuję wymienić oprogramowanie. Janusz Piszczek, Pl. Wolności 1/3, 57-256 Bardo.

Zamienię "Mieczce Valdiera II" na Amigę na inną grę (tylko oryginalną). Oczekuję propozycji. Kupię "Railroad Tycoon" na Amigę lub książeczkę kodową (może być kserokopia). Możliwa wymiana na "Mieczce Valdiera II". Artur Baimaga, ul. Sucha 54 (Krugulcza), 26-681 Oronsko.

Klub użytkowników Amosa! Aby uzyskać informacje, przyslij kopertę ze swoim adresem i naklejonym znacznikiem. Jarosław Lang, os. XXV-lecia 31/119, 58-260 Bielawa.

Sprzedam C-64, magnetofon, joystick, 17 kaset, myszkę, literaturę, cartridge. Stan idealny (z 12.1991). Michał Biernacki, ul. Zielńskiego 80/3, 53-534 Wrocław, tel. 61-19-96.

Sprzedam joystick "Top Star" do IBM PC lub kompatybilny. Cena 300 tys. zł. Wymienię Amigę 500. Adam Grzesko, ul. 1000-lecia 15/11, 64-300 Nowy Tomys, tel. 23-542.

Tanio sprzedam C-64 z magnetofonem i gram. Cena zestawu 1.6 mln zł. Waldemar Szepanski, ul. Średnia 43, 85-540 Bydgoszcz.

Sprzedam Amigę 500, monitor kolorowy 1084S, 30 gier, joystick, myszka, literatura. Patryk Kupis, ul. Wojska Polskiego 96/24, 91-809 Łódź, tel. 55-52-44.

Sprzedam programy: Amiga - 10 tys. zł, iBM - 15 tys. zł. Katalog gratis. Dyskietki 5.25" Maxwell - 12 tys. zł. Arek Klimek, ul. Jana Pawła 18/3, 14-100 Ostróda, tel. 23-52.

Pilnie sprzedam dwuletni C-64II (stan idealny), magnetofon, "Black Box", joysticki, 20 kaset, literaturę. Cena ok. 1.2 mln zł. Michał Sidor, 83-330 Żukowo.

Sprzedam C-64, stację, magnetofon, dyski (70), kasety (20), cartridge, joysticki. Całość za 5.5 mln zł. Sprzęt ma 1.7 roku (na raty). Mirek Przewoźniak, ul. Kollataja 1a/58, 72-600 Świnoujście, tel. (0-936) 71-814.

Wymienię doświadczenia z użytkownikami Amigę 500 (mam wielką programotkę, instrukcję i literaturę). Andrzej Orzechwa, ul. Ogrodowa 11/123, 00-893 Warszawa.

Pilnie sprzedam C-64, stację 1541-2, magnetofon, "Final 2", monitor czarno-biały oraz dużo dodatków. Cena: 4.5 mln zł. W. Szczekała, ul. Mikołowska, 44-238 Przeglądza.

Sprzedam Amigę 500 wraz z całym oprzyrządowaniem (monitor color, stacja 5.25", RAM 512, 400 dysków, prasa). Cena: 10 mln zł. Stan bardzo dobry. Artur Drzymala, ul. Nowotki 7, 32-513 Jaworzno.

Sprzedam dyskietki z programami do Amigi po 10 tys. zł oraz "Action Replay III" do Amigi z gwarancją za 1.4 mln zł. Jacek Gierczycki, ul. Komorowskiego 11, 48-200 Prudnik (woj. opolskie), tel. 626-48.

Pilnie sprzedam ok. 1000 programów w systemie normal i Turbo 2000 na Atari. Jedna kasetka - 20 tys. zł. Tomasz Wojtkowiak, Karolew 27, 63-810 Borek Wielkopolski.

Kupię tanio gry i użytki na Amigę 1200 lub proponuję wymienię. Tomasz Łaska, ul. Prądyńskiego 613/11, 87-100 Toruń, tel. 16-22-27.

Sprzedam Atari 800XL, stację dysków California Acces 2001, magnetofon XC12, 110 dysków, joystick. Cena: 3.5 mln zł. Wojtek Gawinec, ul. Batalionu Żołka 7/8, 01-130 Warszawa, tel. 37-98-92 (dzwonić po godz. 18).

Sprzedam Amigę CDTV na gwarancji, 30 dyskietek, mouse pad, kompakt z instrukcją obsługi. Cena 6.5 mln zł. Krzysztof Szymański, ul. Hallera 46/25, 41-200 Sosnowiec, 191-37-19.

Pilnie sprzedam C-64, magnetofon, pokrywę, 2 joysticki, 30 kaset, przedłużacz, "Black Box v.8", literatura. Cena: 1.5 mln zł. Łukasz Solawa, ul. Swarzędzka 10, 62-006 Kobylnica (kolo Poznania).

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB, joystickiem, modulatorem, kompletem przewodów, ok. 190 dyskami, 2 pojemnikami na dyski, literaturę. Cena: 6 mln zł. Andrzej Jurkowski, ul. Modrzewiowa 15, 49-300 Brzeg, tel. 26-81 (po godz. 16).

Zamienię komputer C-64 i kolejkę PIKO HO na Amigę 500. Kwieciński Maciej, ul. Słowackiego 7/3, 74-320 Badinek, tel. 62-336.

Wymienię gry i programy na PC. Posiadam 130 gier, w tym dużo nowości: "Prince of Persia 2", "Flashback", "Robocop 3". Bartosz Urbanski, ul. Hanki Sawickiej 1/32, 62-800 Kalisz.

Sprzedam oryginalną grę firmy IPS pt. "Steel Empire" za 350 tys. zł lub wymienię na inną grę w wersji na Amigę. Błażej Wdowicz, ul. Długa 33, 82-100 Nowy Dwór Gdański, tel. (0-50-7) 42-42.

Sprzedam czasopisma: "C&A" nr 10, 11/92; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10/93 (po 12 tys. zł) "Amiga" nr 4/92; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8/93 (po 20 tys. zł). Kupię oryginalną grę "Monkey Island II" w wersji na Amigę. Jarosław Włodarczyk, ul. Czapu 48, 59-525 Nowa Wieś Grodzka.

Kupię "Top Secret" nr 1,2,3 oraz "SGK" do nr 5-6/93. Przemek Siciński, ul. Startowa 13/8, 80-461 Gdańsk-Zaspa, tel. 56-51-22.

Oprogramowanie IBM PC, Atari ST, 2000 pozycji. Katalog gratis (znaczek + konfiguracja). 20-25 tys. zł za dysk (+dysk). Darek Lewandowski, ul. Czerwieńska 13, 05-520 Konstancin Jez., tel. 56-35-99.

Sprzedam "Amiga Action" maj 93 za 50 tys. zł, "Top Secret" nr od 2 do 9 za 12 tys. zł lub wymienię np. 3 "Top Secrety" na "Amiga Action" z tego roku. Bartek Stolarczyk, ul. Podwale 5a, 32-510 Jaworzno, tel. 620-25.

Sprzedam Amigę 500 z pokrywą. Cena: 4 mln zł. Andrzej Czerwiński, ul. Ks. Londzina 40, 43-246 Strumię.

Pilnie sprzedam komputer Amiga 500 (z 1 MB), dyski, literatura. Cena ok. 5 mln zł. Bartłomiej Muszyński, ul. P. Skargi 10/32, 87-140 Chelmza (woj. toruńskie), tel. 75-31-04.

Wymiana gier, programów na Amigę 500 i 600. Tylko nowości. Wyślij swój spis, znaczek i kopertę. Wojciech Nytko, ul. Lwowska 121/85, 33-100 Tarnów, tel. 21-27-53.

Sprzedam roczne: C-64C, magnetofon, "Black Box", pokrywę, literaturę, kasetę, ewentualnie mysz. Cena: 1.5 mln zł. Adam Mendyk, ul. Generała de Gaulle'a 28/2, 41-800 Zabrze, tel. 171-47-26.

Sprzedam A600, 90 dyskietek z pudełkami za 6.5 mln zł. Komputer na gwarancji do października 1994 r. Stan idealny. Kubera Krzysztof, ul. Dębowa 6/13, 98-100 Łask (woj. sieradzkie).

Poszukuję czasopisma "Magazyn Amiga" nr 0/92 oraz 1/92. Jarosław Piernik, Sędzin 38, 87-706 Sędzin, tel. 516.

Kupię "Magazyn Amiga" nr 3/93, 5/93, 6/93, 7/93. Proszę o oferty z ceną. Cezary Pyka, ul. Błogosławionej Jadwigi Królowej 12/5, 97-500 Radomsko.

Wymienię gry i programy na C-64. Dysk i kasetka. Posiadam V1 wersji gry "Dizzy", a także wiele nowości. 100% odpowiedzi. Marcin Czajka, Kozmynów 16 (woj. krakowski), 32-010.

Sprzedam Amigę 500 z modulatorem i dyskami za 4.5 mln zł (ewentualnie tanio 0.5 MB). Marcello Miletić, ul. Dywizjonu 303 15c/10, 80-462 Gdańsk.

Sprzedam (za ok. 500 tys. zł) rozszerzenie pamięci 0.5 MB z zegarem do Amigi 500. Paweł Norek, ul. Mikołajczyka 12/22, 35-208 Rzeszów.

Sprzedam kartę dźwiękową "Sound Galaxy NX" (2 mln zł), HDD 80 MB (3.2 mln zł), drukarkę 9-igłową Seiko 2400(3). Jan Trębacz, ul. Chopina 20, 39-200 Dębica, tel. 31-85.

Amstrad CPC 464, monitor kolorowy, programy. Sprzęt w bardzo dobrym stanie, tanio sprzedam: 4.5 mln zł. Michał Spisniński, os. Przyjaźni 13/129, 61-687 Poznań.

Sprzedam C-64 z magnetofonem, stacją 5.25", 3 cartridge, disc box, joystick, oprogramowanie. Cena: ok. 3 mln zł. Paweł Zielenkiewicz, ul. Nowowiejskiego 8, 11-200 Bartoszyce, tel. 23-65.

Kupię książki J. Vema wydane przed rokiem 1958, lub wymienię na oryginalne gry na Amigę. Wojciech Jama, ul. Friedleina 47/5, 30-009 Kraków.

Gry na IBM (gra + dysk + opis) w cenie 35-50 tys. zł. Spis gratis po przesłaniu znaczka i koperty. Aleksander Rečko, ul. M. Konopnickiej 6-12/54, 62-800 Kalisz.

Sprzedam ZX Spectrum, Kempston interface, 23 kasety z gramami za 550 tys. zł (nowa klawiatura). Mariusz Stanik, os. Robotnicze 4a/24, 42-520 D.G. Ząbkowice.

Ofertuję wymianę oprogramowania na Atari ST. Mam 450 programów. Dema, gry, użytki. Koperta + znaczek. Zwroty zawsze! Jarosław Smutek, ul. Kowalczyka 4/8, 41-800 Zabrze.

Sprzedam Atari 1040 STFM, monitor SM 124, joystick, 96 dyskietek, pokrywę, pisma komputerowe na Atari ST. Za 6.5 mln zł. Możliwość kupna osobno. Mikołaj Niemirski, ul. Narbutta 40/11, 02-541 Warszawa, tel. 49-43-36 (po godz. 16).

Sprzedam C-64, magnetofon, joystick, cartridge, ponad 600 gier, sporo literatury oraz czyste dyskietki Dysan. Andrzej Wąsowski, ul. Kosynierów 15, 35-242 Rzeszów, tel. 62-80-63 (po godz. 16).

Sprzedam TV-monitor C-64, 2 cartridge, joystick, oprogramowanie. Cena: 2 mln zł. Adam Usenko, ul. Brzozowa 21/55, 85-154 Bydgoszcz, tel. 71-39-06.

Sprzedam Atari 130XE ze stacją dysków 1050, drukarką 1029, monochromatycznym monitorem, osłoną, pudełkami na dyski, 60 dysków. Cena: 4.3 mln zł. Michał Zgutka, ul. Rajski Ptaków 12, 02-816 Warszawa (Mokotów), tel. 643-64-87.

Kupię nr 1 "SGK". Wymienię oprogramowanie na PC 286/AT. Odpiszę na każdy list z propozycją wymiany bezgotówkowej. Marcin Biskup, ul. Stalmacha 15/4, 41-800 Zabrze.

Sprzedam programy na IBM i Amigę (5 tys. za jeden dysk). Dokładne informacje po przesłaniu koperty zwrotnej i znaczka. Szymon Sadowski, ul. Zielona 18, 62-040 Puszczykowo.

Wymienię doświadczenia z użytkownikami Amigi 500 o programach



użytkowych. Cz. Nowak, ul. Wróblewskiego 53, 66-400 Śanów Wielkopolski, tel. 32-48-96.

Bezplatna wymiana gier na Amigę! Poszukuję: "Elvira II", "Fire Force", "Goblins", "Desert Strike", "Gunship 2000". Krzysztof Zymła, ul. Hallera 28, 44-200 Rybnik, tel. 23-401.

Sprzedam C-64, magnetofon, stację 1541H (gwarancja), 350 dysków, 16 kaset, 2 joysticki, "Kernal-FII", "Black Box v.4", literaturę. Cena 4.3 mln zł. Przemysław Kujawa, ul. Krzywoustego 33/11, 88-100 Inowrocław, tel. 71-807.

Wymienię gry na Amigę, poszukuję: "Flashback", "Robocop 3", "Prince of Persia", "Cyberspace", "Wolfenstein", "Gunship 2000", dem, wirusów. Rafał Czarnecki, ul. Bydgoska 41/3, 89-100 Nakło (nad Notecią), tel. 85-36-84.

Zamienię Atari STFM + 130 dysków (programy i gry) na Amigę 500+ lub 600. Oferuję literaturę, wymienię gry na ST (3.5"). Damian Fajlhaver, ul. Małopolska 11/6, 41-335 Jastrzębie-Zdrój, tel. 630-03.

Sprzedam Nintendo wario. NTSC, joystick, gry: "Super Mario 3", "Ninja Gaiden II", literaturę. Wszystko za 1.3 mln zł. Grzegorz Kras, ul. Opolska 13b/20, 47-100 Strzelce Opolskie.

Sprzedam: C-64, magnetofon, monitor Philips (zielony), joysticki, "X", mysz, 400 gier i niespodzianka. Cena: 4.5 mln zł. Tomasz Korlik, ul. Gryniów 5/4, 62-020 Swarzędz (woj. poznański), tel. 174-520.

Kupię "Świat Gier Komputerowych" 2/93 oraz "Secret Service" 2/93 i 3/93. Michał Dargacz, ul. Rejtana 15/40, 84-200 Wejherowo, tel. 72-02-34.

Wymienię gry i programy użytkowe na IBM. Posiadam super gry! Aleksandra Parzybot, ul. Tłoczka 10b/33, 87-100 Toruń, tel. 48-75-45.

Sprzedam C-64 z magnetofonem, ze stacją dysków 1541H, 60 dysków, 12 kaset, pudełko i joystick "Megastar". Cena: 3 mln zł. Maciej Lipiński, ul. Kopernika 2/10, 63-400 Ostrów Wielkopolski (woj. kaliski), tel. 36-63-39.

Sprzedam gry, użytki na PC po 20 tys. zł za 1.2 MB. Katalog gratis po wysłaniu koperty zwrotnej z znaczkiem. Mariusz Rosa, ul. Pięlgryzmów 15, 04-417 Warszawa.

A1200, 2 zewnętrzne stacje dysków, monitor 1084S, 200 dysków, czasopisma, 2 myszy, filtr, joystick. Cena: 14 mln zł. Dariusz Bzdryba, ul. Bucza 7/8, 56-120 Brzeg Dolny (woj. wrocławskie), tel. 195-782.

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB, pokrywę, joystickami + oprogramowanie gratis! Cena: 4.5 mln zł. Sprzedam: "Top Secret" od nr 10 do 18, "Computer Studio" nr 1, 4, 5. Mateusz Kędziński, ul. Niemiecka 17/5, 64-100 Leszno Wielkopolskie, tel. 20-01-09.

Poszukuję gier: "X-Wing", "Dune II", "Strike Commander", "Darkseed" (wersje na PC). Kupno lub wymiana. Wiechetek Piotr, ul. Bema 87/11, 15-370 Białystok, tel. 277-41.

Kupię gry: "Wings of Fury" i "Fighter Bomber" (wersje dyskowe) na C-64. Krzysztof Grucel, Woła Kalinowska 131, 32-045 Sułiszów.

Amiga 500, 600, gry, programy nowości. Katalog po wysłaniu koperty i znaczka. Jan Sak, ul. Pracy 2/4, 33-100 Tarnów.

Sprzedam Commodore 128D, magnetofon, "Action v.6.0". Cena: 3.5 mln zł. Monitor Neptun + filtr. Cena: 800 tys. zł. Michał Czajkowski, ul. Komuny Paryskiej 11/94, 85-858 Bydgoszcz, tel. 63-85-73.

Sprzedam 250 nagranych dysków do Amigi (12 tys. sztuk) oraz dwa disc-boxy (jeden 50 tys.). Przemysław Józefowski, Gorzów Wielkopolski, tel. 73-860.

Nowe, nie używane pudełko na dyski 3.5", warte 160 tys., sprzedam za 110 tys. Sebastian Bujak, ul. Bohaterów Lenina 10/3, 66-400 Gorzów Wielkopolski.

Sprzedam A500, 1 MB, monitor 1084S z filtrem, 2 joysticki, literaturę, ok. 100 dysków, mysz, podkładkę pod mysz. Mariusz Gaik, Stopnice 829, 34-615 Stopnice.

Pilnie sprzedam Amigę 500, 1MB, dodatkowa stacja 3.5", 80 dysków, 3 joysticki, 2 pudełka, wiele nowości. Cena: ok. 5 mln zł. Wojciech Grzębski, ul. Szewska 19, 87-100 Toruń, tel. 215-00.

Jeśli chcesz mieć programy za darmo do Amigi, wypożycz mi modem satelitarny (ok. 3 mln). Warunki do uzgodnienia. K. Chwistek, ul. 11 Listopada 63/7, 43-300 Bielsko-Biała.

Sprzedam Spectrum ZX+ oraz magnetofon. Cena 700 tys. zł. Marcin Krzewiński, ul. Stalowa 35, 03-425 Warszawa, tel. 19-38-59.

Sprzedam gry i programy użytkowe na Amigę. Cena 5 tys. zł. Katalog po przesłaniu koperty zwrotnej. Robert Chański, Brzeźno 87/1, 78-316 Brzeźno, tel. (961) 42-434.

Sprzedam C-64 z magnetofonem, joystick, 500 gier, Black Box 128. Cena: 1.6 mln zł. Maciej Kowalski, ul. Ławinowa 8/23, 85-792 Bydgoszcz, tel. 44-16-97.

Sprzedam oryginalną grę "The Immortal". Cena: 120 tys. zł. Komputer Amiga, wysyłka za zaliczeniem pocztowym. Tomasz Kuna, os. XXX-lecia 127/17, 44-286 Wodzisław Śląski, tel. 55-57-51.

Komputer A600 z pokrywą, 2 joysticki. Gwarancja. Sprzedam (ok. 5.5 mln zł) lub wymienię na A500+. Sławek Krzysztof, ul. Przemysłowa 47/8, 61-541 Poznań.

Wymienię lub sprzedam gry na PC po 15 tys. za 1.44 MB. Katalog po wysłaniu koperty zwrotnej i znaczka. Tomasz Staska, ul. Norwida 5/12, 13-200 Działdowo.

Sprzedam gry, użytki na PC (10 tys. za 1.2 MB). Katalog gratis po przesłaniu koperty zwrotnej i znaczka. Przemysław Peron, os. E. Plater 12e/8, 66-620 Gubin.

Sprzedam Amigę, stację dysków 3.5", modulator, joystick, 200 dysków, sampler, literatura. Cena: tylko 10 mln. Okazja! Jacek Lesien, ul. Babickiego 4/76, 94-056 Łódź, tel. 87-42-39.

Sprzedam Amigę 500, modulator TV, 70 dysków, joystick, disc box, mouse pad, pokrywę na klawiaturę, literaturę. Cena: 5 mln zł. Przemek Dudek, ul. Mała Góra 16/170, 30-864 Kraków.

Poszukuję gry "Midwinter". Mam między innymi: "Fire Force", "Ishar", "Jaguar XJ220", "Knight of The Sky". Posiadam Amigę. Maciej Oleksy, ul. Asnyka 16/3, 64-920 Piła.

Sprzedam C-64H, magnetofon, stacja 1541H, myszka, disc box. Cena ok. 4.3 mln zł. Michał Mateszok, ul. Rymera 159a, 44-314 Wodzisław Śląski.

Sprzedam C-64H, 2 joysticki, 1541H, Kernal, Black Box v.8, mysz, pad mouse, 24 dyski z grami. Cena ok. 3.5-4 mln zł. Oliwier Szymański, ul. Św. Ducha 88/II/78, 88-100 Inowrocław.

Tanio sprzedam gry IBM PC (oryginały): "King Quest VI" - 200 tys. "Electro Budy" - 100 tys., "Wing Commander 2" - 200 tys. Dominik Sosiński, ul. Królowej Jadwigi 2/5, 40-036 Katowice, tel. 510-969.

Wymienię gry i programy na Amigę 500/600. Kupię "SGK" 1/93 i 2/93. Arkadiusz Morawski, ul. Żytnia 53/25, 87-800 Włocławek, tel. 33-37-90.

Kupię gry: "Steel Empire", "Global Effect", "Desert Strike", "Supremacy", "Marchant", "Colony", "Black Crypt". Na Amigę 600. Konrad Kowalski, ul. Łazienna 9, 11-100 Lidzbark Warmiński.

Kupię stację dysków 5.25" do Amigi 600. Może być używana. Paweł Krzywdziuk, ul. Puławska 4/6/8m6, 02-566 Warszawa, tel. 49-31-18.

Szukam opisów do gier na IBM PC: "Wings of Fury", "Wolfenstein 3-D", "Prince of Persia". Szukam gier: "Fox Ranger", "Larry I". Łukasz Marcut, ul. Słomiana 11/57, 30-316 Kraków, tel. 66-98-58.

Wymienię się grami i programami (duży wybór) na Atari ST/E. Kupię ciekawe oryginały. Chris, ul. Wąsickiego 25/8, 58-105 Świdnica, tel. (074) 52-53-19.

Amiga 500/1200, gry i użytki (18 tys. zł za dysk). Katalog gratis (koperta + znaczek). Szybko i tanio wysłać: Jacek Palka, ul. Brzozowa 79, 13-230 Lidzbark Wielki, tel. 364.

Wymienię gry, programy użytkowe i doświadczenia na C-64. Jeśli przysyłasz znaczek, na pewno otrzymasz odpowiedź. Wojtek Cielinski, ul. Słowackiego 38/4, 47-400 Racibórz (woj. katowickie).

Uwaga, okazja! Sprzedam C-64H, magnetofon (1.5-rocny), 2 joysticki z przedłużaczem, Black Boxy. 800 gier gratis. Cena 1.8 mln zł. Artur Łabędzki, ul. Droga Lisia 24, 63-810 Borek (woj. Leszno).

Pilnie sprzedam Amigę 500, 1 MB, modulator, joystick, myszkę, mouse pad, 50 dyski, pudełko na dyski. Cena: ok. 6.2 mln zł. Artur Wachtarczyk, ul. Śrulsza 6/4, 44-117 Gliwice (woj. katowickie), tel. 377-535.

Wymienię się grami i programami użytkowymi na komputer IBM PC. Posiadam dużą bibliotekę. Rafał Ślimakowski, ul. Kutrzeby 1/2, 71-296 Szczecin, tel. 768-37.

Sprzedam 3 numery "Amiga Action" (wersja angielska) z oryginalnymi dyktami. Cena: 65 tys. za sztukę (w sklepie po 96 tys. za sztukę). Michał Szulc, ul. Legionów 30-32/7, 62-800 Kalisz, tel. 366-42.

Sprzedam C-64, magnetofon, monitor Philips, joystick, 300 gier, cartridge. Cena 2.5 mln zł. Mariusz Chrubczyński, ul. Wincentego 89/105, 03-291 Warszawa, 11-85-14.

Sprzedam, razem lub osobno, Amigę 500 i 1 MB i 20 dysków za 4 mln zł oraz monitor kolor Commodore 1084S (gwarancja) za 4 mln zł. Marcin Duda, ul. Łąkowa 9, 58-200 Dzierżonów, tel. (074) 31-40-76.

Sprzedam gry i programy użytkowe na Amigę. Cena programu: 5 tys. zł. Katalog po przesłaniu koperty i znaczka. Marcin Ambrozak, 78-316 Brzeźno, tel. 524.

Sprzedam czasopisma: "C&A" 6, 8, 10-12/92 po 6 tys., 1-5/93 po 8 tys., "Bajki" 2-4, 7, 8 po 6 tys., 9-12/92 po 8 tys., 1-4/93 po 10 tys. zł. Maciej Jezioraki, ul. Ikara 16/20, 86-300 Grudziądz, tel. 382-84.

Gry, użytki na PC po 20 tys. zł za dysk HD, ponad 500 MB oprogramowania. Katalog gratis. Robert Roróg, ul. Strzelecka 28, 99-400 Łowicz.

Okazja! C-128, magnetofon z turbo, Black Box, cartridge, programy, literatura, joystick. To wszystko może być Twoje!!! (za 2.2 mln zł). Grzegorz Zarzecki, Szymborzy Włoki, 18-211 Jabłoń Kosielska.

Sprzedam C-64 z magnetofonem, literatura, joystick, 25 kaset z oprogramowaniem. Cena ok. 1.5 mln zł. Grzegorz Swarc, ul. Cedlera 26/27, 41-303 Dąbrowa Górnicza, tel. 64-38-17 (po godz. 16).

Sprzedam Commodore 64+4, cartridge, joystick, ok. 2000 programów, monitor. Cena wywoławcza ok. 3.3 mln zł. Szymon Kaczmarek, ul. Mari Koszuli, 27, 62-800 Kalisz, tel. 308-11.

Sprzedam "Action Reapley" do C-64. Cena: 180 tys. "Final II", w cenie 90 tys. zł. Jacek Kryslak, ul. 1-ego Maja 4, 88-230 Piotrków Kujawski, tel. 286.

Sprzedam C-64: 2 joysticki, datasette 1530 CN2, ponad 500 gier, cartridge "X". Cena: 2 mln zł. Rafał Jeliński, ul. J. Małczewskiego 10/1, 11-040 Dobrze Miasto, tel. 162-241.

Sprzedam gry i programy użytkowe na IBM PC. Cena 1 dysku 15 tys. zł. Katalog gratis. Nowości. Marcin Rogowski, ul. K. Brossa 17, 60-178 Poznań, tel. 677-127.

Sprzedam programy na Amigę. Napisz, czego szukasz, a my znajdziemy. Jacek Pajak, ul. Zamenhoffa 36/13, 40-379 Katowice 14.

Sprzedam C-64H, stację 1541H, około 50 dysków z pudełkami, magnetofon, 10 kaset, 3 moduły. Cena ok. 4 mln zł. Mikołaj Bartkowski, ul. Działkowa 2/1, 89-600 Chojnice, tel. 77-155.

Bardzo tanio sprzedam Video Backup System z kasetą (200 gier) do Amigi. Gwarancja do VII 1994 roku. Cena: 8 mln zł. Łukasz Siewicz, ul. Chłodna 11/528, 00-891 Warszawa, tel. 24-61-81 (prosić Łukasza).

Sprzedam Atari 65XE, magnetofon CA12, ok. 30 kaset, literaturę. Cena: 2 mln

zł. Piotr Derda, ul. Bzowa 1/48, 80-376 Gdańsk-Oliwa, tel. 53-05-19 (po godz. 16).

Sprzedam: płyta główna XT V-31, 640 kB, 12 MHz, multi I/O kontroler 1.2 i 1.44 MB. Cena 600 tys. zł. Mirosław Mawer, ul. Konstancyńska 35/16, 94-343 Łódź.

Sprzedam C-64 z magnetofonem, 2 joystickami, cartridge, 13 kaset, gwarancja. Dzień kupna - 30.X.1992 r. Cena 1.1 mln zł. Maciej Kołodziejek, ul. Szymanowskiego 6/19, 11-200 Bartoszyce, tel. 58-91 lub 24-31.

Sprzedam stację dysków 1541H do C-64, 8 miesięcy wraz z pokrywą i dyskami. Cena: ok. 2 mln zł. Tomasz Śmigalski, ul. Słowackiego 11a/5, 62-200 Gniezno.

Nawiążę kontakt z osobami zainteresowanymi wymianą dem i fanzinów dyskowych. Amiga stuff! Leszek Żabiński, ul. 1-ego Maja 146/4, 40-236 Katowice.

Kupię schemat monitora 1084S. Jerzy Dziadur, ul. Konarskiego 21a/3, 30-049 Kraków.

Posiadam ponad 600 gier i wiele oprogramowania. Pragnę się wymienić. Katalog, włącznie dyskiety przysłać na adres: Mirosław Winczewski, ul. Bolesława Śmiałego 4/1, 44-121 Gliwice.

Sprzedam oryginalne gry (IPS): "King Quest VI" i "Larry I" na IBM. Ceny: 600 tys. i 450 tys. zł. Michał Leszczyński, Grzybno 21, 62-053 Pecna (woj. poznański).

Wymienię programy i gry na Amigę. Nawiążę kontakt z piszącymi w Amosie. Wymienię doświadczenia w grach. Adam Szlachta, ul. Szlachowska 34a, 34-460 Szczawica, tel. 27-96.

Kupię oryginalne gry (IPS): "Global Effect", "Steel Empire" (na Amigę). Tomasz Nasiadko, ul. Wąska 10/5, 78-100 Kolobrzeg, tel. 255-70.

Sprzedam: gry, programy użytkowe, dema, nowości na IBM PC. Dysk tylko 15 tys. zł. Koperta+znaczek=katalog programów. Daniel Pastuszko, ul. Iberyjska 42, 02-664 Warszawa, tel. 42-62-61.

Pilnie sprzedam BMX'a, piłkę do kosza, 100 komiksów lub zamienię na używaną stację 3.5" do Amigi + dopłata. Cena do uzgodnienia. Marcin Słomski, Pawełów 104a, 33-103 Tarnów, tel. 250-273.

100 MB gier na IBM wymienię na oryginały z IPS-u (oryginalnie zapakowane w folii, nie używane). Artur Kowalski, ul. Bartłomowicza 15, 22-600 Tomaszów Lubelski, tel. 22-55.

Sprzedam IBM PC/AT 16 MB, EGA color, HDD 40 MB, 2 FDD (1.2 MB i 1.44 MB). Quite Mouse, bogate oprogramowanie. Cena: 10 mln zł. M. Kowalski, ul. Rymera 6/7, 40-048 Katowice, tel. 515-676.

Sprzedam C-64, magnetofon, cartridge (Black Box), joystick, 14 kaset. Cena 1.2 mln zł. Tomasz Lorencek, ul. Czajki 11/11, 44-100 Gliwice.

Sprzedam Amigę 500 (Made in Germany), 1MB RAM, modulator, 4 joysticki, mat mouse, ponad 600 dysków (gł. firmowe). Cena: 12.5 mln zł. Łukasz Kacprzak, ul. Inflancka 15/257, 00-189 Warszawa, tel. 316-972.

Wymienię/kupię gry na IBM. Dysk 5.25". Bartosz Kiełczewski, ul. Małackie 7/13, 10-293 Olsztyn, tel. (089) 26-56-51.

Sprzedam C-64H, magnetofon, Black Box, joystick, 150 gier (gwarancja). Cena ok. 1.3 mln zł. Rafał Gietke, ul. Tysiąclecia 5/1, 49-100 Niemodlin.

Sprzedam C-64 z magnetofonem, ok. 440 gier, cartridge: Black Box v.4 Turbo i z 4 grami, 2 joysticki. Cena: 2.5 mln zł. Marcin Ciambor, ul. Promieniana 15/27, 33-100 Tarnów, tel. 24-14-32 (po godz. 19).

Sprzedam Atari 65XE z magnetofonem XC12 - 1 mln zł oraz 30 kaset z grami - 300 tys. zł, duży joystick z aut-offire i licznikiem - 200 tys. zł. Michał Kluszczyński, ul. Morska 109, 81-298 Rewa (woj. gdańskie), tel. 25-06-04 lub 79-10-19.

REKLAMA

AMIGA 500 600 1200
EXPRESOWA WYSYŁKA PROGRAMÓW

NAJWIĘKSZA OFERTA OBEJMUJĄCA PONAD

6500 DYSKÓW

GRY UŻYTKI DEMA EDUKACJA
WSZYSTKIE NOWOŚCI
KATALOGI GRATIS
(zaadresowana koperta ze znaczkiem za 4 tys.)

AmigaSoftBase

UL. ZWYCIĘSTWA 8A/14
41-200 SOSNOWIEC

AMIGA

GRY, UŻYTKI itp.

- programy i opisy pocztą;
 - natychmiastowa realizacja zamówień;
 - co dwa tygodnie katalog uzupełniony nowymi programami.
- KATALOG GRATIS - PO PRZESŁANIU ZAADRESOWANEJ
KOPERTY ZWROTNEJ I ZNACZKA ZA 4000 zł.

TANIOCHA - sprawdź w katalogu

D. B. C

ul. Wyspiańskiego 5/19
25-409 Kielce

AMIGA 500/600/1200

- * NAJLEPSZE I NAJNOWSZE GRY I PROGRAMY UŻYTKOWE
- * NATYCHMIASTOWA REALIZACJA ZAMÓWIEŃ
- * NAJTANIEJ W POLSCE !!!
- * KATALOG GRATIS PO PRZESŁANIU ZAADRESOWANEJ KOPERTY ZE ZNACZKIEM ZA 4000 zł

Szybko i tanio oferuje:

Jacek Pałka
ul. Brzozowa 79
13-230 Lidzbark Welski

ATARAX

Komputery, sprzęt komputerowy, oprogramowanie, literatura, instrukcje

Sprzedaż
wysyłkowa

Katalogi gratis
po nadesłaniu
zaadresowanej koperty
i znaczka za 4000 zł

Chemików 7/15
05-100 Nowy Dwór Mazowiecki

ATARI XL/XE, ATARIST, AMIGA, IBM XT/AT, Commodore 64

"BAJT"

oprogramowanie, opisy, literatura

AMIGA 500, 600, 2000
Commodore 64, 128; ZX Spectrum
Atari XL/XE, ST; IBM PC XT/AT

UWAGA! Napisz jaki posiadasz sprzęt!
Katalogi gratis po przesłaniu zaadresowanej koperty A5
+ znaczek za 4000 zł.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

BAJT

ul. Chemików 3/55
05-100 Nowy Dwór Mazowiecki

Ponad 4000 dysków z programami czeka na Ciebie!

sprzedaż wysyłkowa

AMIGA 5000zł

nagranie jednej dyskietki

NOWA, SUPERSZYBKA REALIZACJA ZAMÓWIEŃ.

Odrębne katalogi na

A500, A600, A1200/4000, CDTV.

Specjalne oferty dla sklepów i hurtowni.

Katalogi i info. otrzymasz gratis po przesłaniu zaadresowanej koperty (format A5) + znaczek za 4000 zł.

Studio Komputerowe

BOX 96

24-100 PUŁAWY 1

podaj typ
komputera

Pokwitowanie dla wpłacającego	
zł	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	
ADRES kod pocztowy	
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	
Oplata	zł
podpis przyjmującego	

Odcinek dla posiadacza rachunku	
zł	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	
ADRES kod pocztowy	
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	
Oplata	zł
podpis przyjmującego	

Odcinek dla BANKU	
zł	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	
ADRES kod pocztowy	
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	
Oplata	zł
podpis przyjmującego	

Pokwitowanie dla wpłacającego	
zł	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	
ADRES kod pocztowy	
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	
Oplata	zł
podpis przyjmującego	

Odcinek dla posiadacza rachunku	
zł	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	
ADRES kod pocztowy	
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	
Oplata	zł
podpis przyjmującego	

Odcinek dla BANKU	
zł	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	
ADRES kod pocztowy	
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	
Oplata	zł
podpis przyjmującego	

Pokwitowanie dla wpłacającego	
zł	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	
ADRES kod pocztowy	
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	
Oplata	zł
podpis przyjmującego	

Odcinek dla posiadacza rachunku	
zł	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	
ADRES kod pocztowy	
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	
Oplata	zł
podpis przyjmującego	

Odcinek dla BANKU	
zł	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	
ADRES kod pocztowy	
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	
Oplata	zł
podpis przyjmującego	

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

Odcinek dla BANKU

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę
AMIGOWCA od numeru:
Zamawiam prenumeratę
Dysków P.D. od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne:

5	6	1/2	3/4	7/8	9/10
---	---	-----	-----	-----	------

Zamówienie na dyskiety Public Domain:

2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	A
B	C	1/93	2/93	3-4/93	5-6/93
7-8/93	9-10/93				

Odcinek dla posiadacza rachunku

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę
AMIGOWCA od numeru:
Zamawiam prenumeratę
Dysków P.D. od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne:

5	6	1/2	3/4	7/8	9/10
---	---	-----	-----	-----	------

Zamówienie na dyskiety Public Domain:

2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	A
B	C	1/93	2/93	3-4/93	5-6/93
7-8/93	9-10/93				

Pokwitowanie dla wpłacającego

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

1. Aby zaprenumerować AMIGOWCA i/lub dyskiety Public Domain należy wpłacić na nasze konto:

- 138 tys. za 6 wydań AMIGOWCA od dowolnie wybranego numeru.
- 228 tys. za 6 dyskieciek Public Domain od dowolnie wybranego numeru.

Aby otrzymać numery archiwalne AMIGOWCA i/lub zamówić dyskiety PD wystarczy wpłacić na nasze konto:

- 7 tys. za numery (5 i 6),
- 16 tys. za numer (12),
- 18 tys. za numery (3/4, 5/6, 7/8),
- 23 tys. za numer (9/10)
- 48 tys. za każdą dyskietskę PD

2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na obu odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o informacje na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz

Odcinek dla BANKU

ŚWIAT GIER
KOMPUTEROWYCHZamawiam prenumeratę
na 6 numerów na 12 numerów

od numeru:

od numeru:

Numery archiwalne

po 18000 zł za numery 2, 3-4, po 23000 zł za pozostałe

2	3/4	5/6	7/8	9/10	11/12

Odcinek dla posiadacza rachunku

ŚWIAT GIER
KOMPUTEROWYCHZamawiam prenumeratę
na 6 numerów na 12 numerów

od numeru:

od numeru:

Numery archiwalne

po 18000 zł za numery 2, 3-4, po 23000 zł za pozostałe

2	3/4	5/6	7/8	9/10	11/12

Pokwitowanie dla wpłacającego

ŚWIAT GIER
KOMPUTEROWYCH

Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:

1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpoczynać.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj. 138.000,- za 6 wydań lub 276.000,- za 12 wydań.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 25.000 zł

Karta grafiki 24-bitowej

EGS 28/24 SPECTRUM

Oprogramowanie:

- 4 TYPE SMITH
- 4 REAL 3D v2.0
- 4 FINAL WRITER
- 4 OPUS 4

WARSZTATY!

AMOS
Arexx cz. 2
Repro Studio
Imagine cz. 1
Term

ARAM

Warszawa

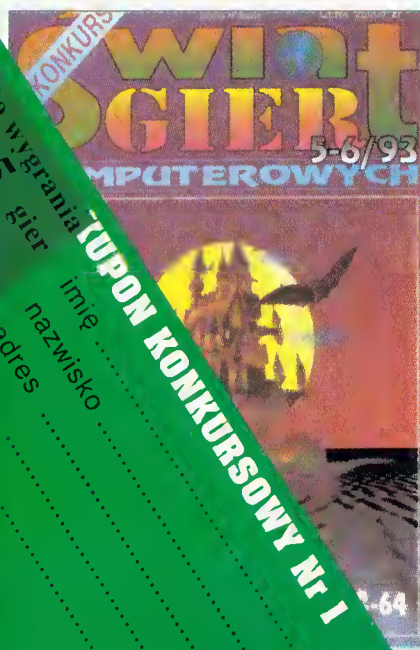
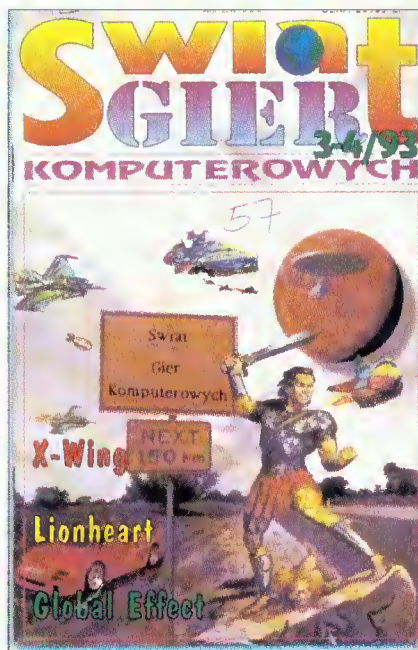
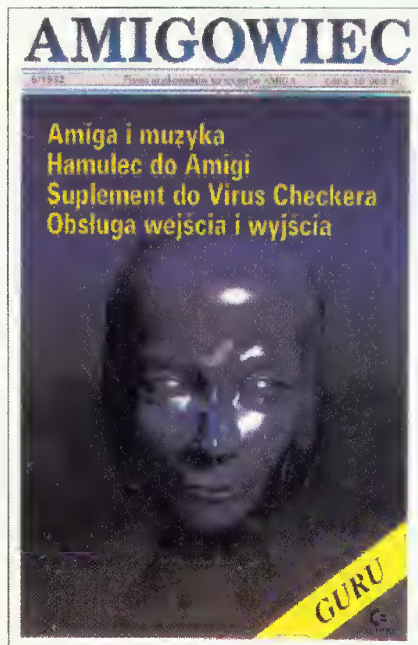
tel. (0-22) 29-54-99

DEALER



3M

Ciąg dalszy na stronie 75



TEN
ZESTAW
MOŻE BYĆ
TWÓJ
ZA JEDYNE
85 tys. zł

Zielony kupon
przesłany wraz z
zamówieniem na
zestaw na adres
redakcji uprawnia
do wzięcia udziału
w losowaniu
nagród (5 gier
komputerowych)

Swoje zamówienie
wyślij na adres:

ALFIN
sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 28-79-20
fax 22-64-03